

02/07 | € 4,99 | JANUAR
PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD
2x VOLLVERSION
AXIS & ALLIES
Historische Echtzeit-Strategie mit hohem Wiederspielwert
SKISPRINGEN WINTER 2006
Ziehen Sie sich warm an: Fliegen wie die Stars!
DER SCHATTEN VON UNDERNZIT
Das Add-on zum Hit Neverwinter Nights
COMMAND & CONQUER 3
TIBERIUM WARS
10 Seiten Vorschau + 30 Minuten Video
Exklusiv: Solo-Kampagne gespielt!
Alle Infos zu den Aliens
ab Seite 44
ab Seite 22
REPORT: „KILLERSPIELE"
ab Seite 60
S.T.A.L.K.E.R.
6 Seiten Vorschau + Video
Vorschau ab Seite 58
TITAN QUEST
IMMORTAL THRONE
ab Seite 136
WARHAMMER
MARK OF CHAOS
6 Seiten Tipps + Gewinnspiel
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
16
usk
4 191278 204996 02


www.simon-the-sorcerer.com
Simon the sorcerer
Chaos ist das halbe leben!
www.simon-the-sorcerer.com
Simon the sorcerer
Die Rückkehr des Kult-Adventures
Simon wer?
Altgedienten Adventure-Spielern ist der Jungzauberer Simon sicher ein Begriff: Die amuesanten Abenteuer und Simons charmanter, baerbeissiger Humor zaehlen zu den absoluten Highlights des Adventure-Genres. Simon ist eigentlich ein eher durchschnittlicher Jugendlicher, bei dem eine Menge schieflaeuft. Doch alles veraendert sich, als er auf dem Dachboden ein mysterioeses Zauberbuch findet. Simon verschlaegt es unversehens in eine fantastische Parallelwelt, die tief im Schlamassel steckt – Simon soll sie retten. Unser Held debuettierte 1993, nun erscheint der mittlerweile vierte Teil der Serie. Kenner der Vorgaenger treffen wieder auf lieb gewonnene alte Bekannte wie den knuffigen Sumpfling oder Simons Mentor Calypso, der inzwischen als demenzkranker Zombie Verwirrung stiftet!
RTL PLAYTAINMENT
SILVER STYLE ENTERTAINMENT
© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment
SILVER STYLE ENTERTAINMENT
RTL PLAYTAINMENT
© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment



www.simon-the-sorcerer.com
Simon the Sorcerer
Unverwechselbarer Humor
Das A und O der Spielserie sind der Humor und die geschliffenen Dialoge: In der Zauberwelt wimmelt es von Anspielungen auf bekannte Maerchen, Buecher und die reale Welt – und natuerlich wird alles gehoerig durch den Kakao gezogen. So treffen Sie beispielsweise auf ein Rotkaeppchen, das sich als nervende Goere mit Baseballcap und Skateboard entpuppt. Passend dazu kommentiert Simon alles mit bissigen Spruechen und macht sich ueber diverse Klischees lustig.
Ein echter Held ...
RTL Playtainment
Silver Style Entertainment
© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment
www.simon-the-sorcerer.com
Simon the Sorcerer
... rettet die Welt!
Auf zu neuen Abenteuern!
Als ein Missgeschick Simon ins Reich der Traeume schickt, erscheint ihm eine gute Bekannte: Alix, die Enkelin des Zauberers Calypso, der Simon einst in die Zauberwelt rief, bittet um Hilfe. Kurzerhand reist Simon per Kleiderschrank (das Ding ist ein Dimensionstor) in das Land der Sagen und Fabeln. Natuerlich nur, um dort reichlich dumme Sprueche abzulassen und nebenbei die Welt zu retten. Doch gibt sich dort ein Doppelgaenger als Simon aus – und unser Held landet im Gefaengnis.
Silver Style Entertainment
RTL Playtainment



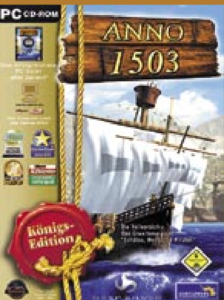
www.simon-the-sorcerer.com
Simon the Sorcerer
Klassischer Rätselspaß
Wie die ersten beiden Teile der Simon-the-Sorcerer-Reihe ist auch der vierte Streich ein klassisches Point&Click-Adventure. Die Raetsel sind entsprechend der magischen Umgebung abgedreht, bleiben dabei aber immer fair. Auf die bei Adventures oft deplatziert wirkenden und nervenden Actioneinlagen haben die Entwickler bewusst verzichtet. Die Urvaeter der Serie, Simon Woodroffe und sein Vater Mike, haben Ihre Ideen ins Spiel eingebracht.
Knobeln! Tüfteln! Denken!
RTL Playtainment
Silver Style Entertainment
© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment
www.simon-the-sorcerer.com
Simon the Sorcerer
Bezaubernde Grafik
Ist bei Adventures eine 2D-Spielgrafik Ihr Ding oder erleben Sie lieber alles dreidimensional? Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben vereint das Beste aus beiden Optik-Welten! Die liebreizend gerenderten Hintergruende sind zweidimensional, viele verspielte, animierte Details erwecken die Umgebung zum Leben. Die Charaktere laufen dagegen als dreidimensionale Spielfiguren durch das Bild, ebenso sind einige der Objekte raeumlich gehalten. Genial!
Entdecken Sie die zauberhafte Welt
Silver Style Entertainment
RTL Playtainment
© RTL Television 2006, vermarktet durch RTL Enterprises GmbH. Developed by Silver Style Entertainment
Weitere Informationen siehe Impressum Seite 184

Top-Games geschenkt!

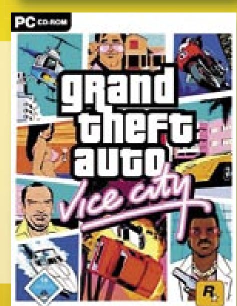
Wer sich jetzt für das PC GAMES-Abonnement entscheidet, erhält gratis ein PC-Spiel nach Wahl dazu!



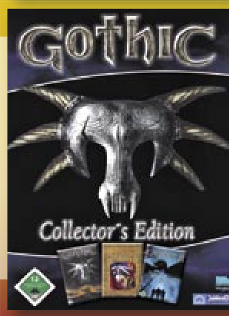
ANNO 1503 KÖNIGS-EDITION
Fettes Paket mit Vollversion Anno 1503 + Add-on Schätze, Monster & Piraten!
Prämie: 003111



GTA Vice City
Lebendige Spielwelt, klasse Grafik, toller Sound – Spielspaßgarantie für viele Stunden!
Prämie: 002580



Gothic Collector's Edition mit Gothic-Original, Gothic 2-Original + Add-on Gothic 2: Nacht der Raben!
Prämie: 003112



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

❐ Für mich selbst ❐ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Adresse des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Anschrift des Beschenkten (nur ausfüllen, wenn Sie verschenken möchten):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Spiele-Prämie:

- ■ **ANNO 1503 Königs-Edition** (Art.-Nr.: 003111)
- ■ **GTA Vice City** (Art.-Nr.: 002580)
- ■ **Gothic Collector's Edition** (Art.-Nr.: 003112)

(Bitte nur eines ankreuzen, Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 09

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (Rechnungsempfänger)
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.




Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Keine Bange vor der 19

Dienstag | 21. November 2006

„Guten Tag, hier ist der Radiosender Welle Hinterwald, wir bräuchten jemanden, der sich mit ‚Killerspielen' auskennt ...“ – „Können Sie uns bewegte Bilder von diesem **Counter-Strike** liefern?“ – „Haben Sie einen Experten, der uns zeigen könnte, wie man eine Schule im Editor nachbaut?“ Der Tag 1 nach Emsdetten erinnert fatal an den April 2004, an die Hysterie nach Erfurt. Wie Medien wirklich ticken und wie unattraktiv sachliche Argumente sind, erleben wir tagtäglich im Umgang mit Funk und Fernsehen: Zwar wird artig registriert, dass in den PC-Charts auf den vorderen Plätzen harmlose Fußballmanager, Aufbau- und Rennspiele stattfinden, doch gemütlich schaukelnde **Anno**-Pötte oder bunte **World of Warcraft**-Zaubererereien sind nicht interessant genug für Kamera und Mikrofon: Stattdessen sollen wir Headshots, Waffenauswahl-Menüs und blutverschmierte Kacheln vorführen. Wäre „instrumentalisieren“ der richtige Begriff dafür? Geduldig und gebetsmühlenartig erklären wir, dass es so etwas wie die USK gibt. Dass gewaltverherrlichende Spiele längst verboten sind. Dass gerade hochrangige Politiker nicht den Hauch einer Ahnung von der Materie haben. Immer wieder wird uns bewusst, wie vielfältig die finanziellen und persönlichen Interessen sind, die die Verbotsforderung am Köcheln halten – etwa bei Zeitungen und Zeitschriften (das Schlagwort „Killerspiel“ ist Auflagengarant). Bei Instituten und Verbänden (auch Forschungsprojekte wollen finanziert sein). Bei „Experten“ und Politikern (schärft das Profil und garantiert Präsenz). Und nicht zuletzt Fernsehsender, die durch die „Killerspiel“-Debatte den Blick weglenken von der Kritik an brutalen Serien und Filmen im Vormittags- und Nachmittagsprogramm. Der PC-Games-Report ab Seite 22 liefert Fakten.

Donnerstag | 30. November 2006

Einen Vormittag nimmt sich **Command & Conquer 3**-Designer Mike Verdu Zeit für die angereiste Presse. Der Nachmittag gehört dann exklusiv PC Games: Für die Titelstory spielen wir erstmals die Solokampagne inklusive der bislang streng gehüteten Aliens – mehr auf Seite 44.

Freitag | 15. Dezember 2006

Wenn zum 1. Januar die Mehrwertsteuer in Deutschland auf 19 Prozent steigt, gilt das auch für Computerspiele. Allerdings ist nicht zu erwarten, dass die 3 Prozent an Sie, die Kunden, weitergegeben werden – was bei einem 50-Euro-Spiel rein rechnerisch einen Aufschlag von rund 1,30 Euro bedeuten würde. Harter Wettbewerb sorgte schon im abgelaufenen Jahr dafür, dass Neuheiten wie **Anno 1701** vielerorts zu Kampfpreisen von unter 40 Euro angeboten wurden. Von höheren Steuern auf Druck- und Papiertarife ist natürlich auch PC Games betroffen; dennoch liegt der Preis der DVD-Ausgabe seit sechs Jahren stabil bei unter 5 Euro – und daran wird sich auch 2007 nichts ändern.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe und ein fantastisches Spielejahr 2007 wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

Aktuell beim Zeitschriftenhändler Ihres Vertrauens:



PC Games Sonderheft „World of Warcraft“ powered by buffed.de
In der zweiten Ausgabe kommen vor allem Jäger und Krieger auf ihre Kosten. Schamanen, Schurken und Magier freuen sich auf das Rüstungs-Poster im Riesenformat. Außerdem im Heft: eine Original-**WoW**-Sammelkarte. Weitere Themen: Der Pechschwingenhort und Naxxramas.



PC Games 01/07 Premium-Edition
Die „Collector's Edition“ der Ausgabe 01/07 kann nach wie vor auf abo.pcgames.de nachbestellt werden. Darin enthalten: ein großformatiger Jahreskalender 2007, ein 50-seitiger **Gothic**-Comic, eine original **WoW**-Tradingcard, das Jahresarchiv 2006 mit zwölf Heften im PDF-Format und alle Inhalte der PC Games Extended 01/07.



PCG 02/07 Extended „Fußball Manager 07“
Die Spieldesigner höchstpersönlich haben zur Tastatur gegriffen: Auf 32 Extraseiten erwarten Sie Tipps und Hintergrundinformationen rund um den bereits 100.000 Mal verkauften **FM 07**. Ein riesiges Wendeposter präsentiert zudem alle Vereine der ersten und zweiten Liga.



Anno 1701: Das offizielle Magazin
100 Seiten Profi-Know-how, frisch aus der PC-Games-Tipps-Redaktion: alles über Aufbau, Handel, Szenarien, Militär und optimale Produktionsketten. Jedem Heft liegt zudem ein **Anno**-Kalender 2007 bei. Bonus auf DVD: die voll spielbare Demo-Version zum Reinschnuppern.



Windows Vista: Das offizielle Magazin
Seit dem 20. Dezember ist das amtliche Vista-Magazin erhältlich. Eine Special Edition: 150 Seiten stark plus DVD mit exklusiven Tools, Videos und Top-Informationen. Außerdem im Heft: Geldwerte Rabattgutscheine für hochwertige Windows-Vista-Hardware.

PC Games Sonderheft „Gothic 3“
Das ultimative Kompendium für alle **Gothic 3**-Fans: Komplettlösungen für Rebellen, Orks und Assassinen, alle wichtigen Quests nach Orten aufgelistet, Luftaufnahmen von Städten plus ein doppelseitiges Weltkarten-Poster mit eingezeichneten NPCs, Trainern und Quests!

DELL™ EMPFIEHLT WINDOWS® XP MEDIA CENTER EDITION.



LASS DIE SPIELE BEGINNEN



Windows Vista™ EXPRESS UPGRADE. Bestellen Sie einen Dell™ Windows Vista™ Capable PC und bei bestimmten PCs können Sie kostenlos auf Windows Vista™ updaten. Dieses Angebot ist nur für bestimmte Zeit gültig. Mehr unter www.dell.de/vista

Der unglaubliche XPS 710 Desktop ist das neueste Mitglied der XPS-Familie. Er bietet atemberaubende Spiele- und Multimedia-Power. Bis zu vier Grafikprozessoren sorgen für unglaublichen Realismus und reibungslose Bilder, es gibt Platz für bis zu 2 TB Speicher und der Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX6700 mit Quad-Core nimmt dich mit auf eine Abenteuerreise, von der du vorher nicht zu träumen wagtest. Dieser XPS wird Sie umhauen.

"Im Vergleich zu anderen Notebooks mit 7900 GTX hat das XPS M1710 klar die Nase vorn." Das war das Urteil des PC Games Hardware-Magazins, als es unserem Premium-Spielesystem die beste Produktauszeichnung verliehen hat.

Besonders beeindruckt waren die Redakteure vom neu entwickelten Design des M1710 und der fantastischen Mischung der Premium-Hardware, einschließlich Intel® Core™2 Duo Prozessor, massive 1024 MB Speicher, NVIDIA® Geforce® Grafikkarte und naturgetreues 17" TrueLife™ WUXGA Display. Es ist das ultimative Spiele-Notebook.

Alle XPS-System werden von einem Team ausgewiesener XPS-Fachleute unterstützt. Dieser Rundum-Support ist eine Klasse für sich.

ANGEBOT OHNE MONITOR

XPS M1710 GAMER N01XP6 2.299 € **Inkl. MwSt., zzgl. 77,35 € Versand**

ULTIMATIVES KRAFTPAKET FÜR UNTERWEGS

• Intel® Centrino® Duo Mobiltechnologie; Intel® Core™2 Duo Prozessor T7400 (2.16 GHz, 4 MB L2 Cache, 667 MHz FSB) • Original Windows® XP Home Edition (OEM[2]) • 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz • 120 GB SATA Festplatte • 17" WUXGA (1920x1200) TrueLife™ TFT-Display • 512 MB NVIDIA® GeForce® 7900 GTX • 8x DVD +/-RW Dual-Layer Laufwerk • 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[3] • Intel® PRO/Wireless 3945 Karte (802.11a/b/g)**



XPS 710 WARRIOR D01XP5 1.699 € **inkl. MwSt., zzgl. 78 € Versand**

DER EINSTIGE IN DIE XPS SPIELEWELT

• Intel® Core™2 Duo Prozessor E6400 (2.13 GHz, 2 MB Cache, 1066 MHz FSB) • Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[2]) • 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz • 320 GB SATA Festplatte Stripe Raid 0 • 256 MB PCIe x16 NVIDIA® GeForce® 7900GS • Integrierter 7.1 HD Audio-Chip • 16x DVD+/-RW Brenner und 13-in-1 Kartenleser • 2 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[3] • Multimedia Tastatur & Maus**

XPS 710 KING D01XP7 3.999 € **Inkl. MwSt., zzgl. 78 € Versand**

DIE GAMING MASCHINE DER NÄCHSTEN GENERATION

• Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX6700 (2.66 GHz, 8 MB L2 Cache, 1066 MHz FSB) • Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[2]) • 2048 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667 MHz • 1 TB SATA Festplatte (2x 500 GB) Raid 0 • Dual 1 GB NVIDIA® GeForce® 7950 GX2 • Sound Blaster® X-Fi Xtreme Music Soundkarte • 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 13-in-1 Kartenleser • 2 Jahre Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[3] • Multimedia Tastatur & Maus

UBISOFT

Auf der Suche nach den neuesten und besten Spielen sind Sie bei Dell™ goldrichtig. Unser exklusives Ubisoft Spiel- & Softwarepaket bietet ein fantastisches Preis-Leistungs-Verhältnis und nutzt die Performance deines XPS voll aus. Jetzt inklusive Tom Clancys Rainbow Six Vegas.



Sei auch du dabei

JETZT 0% FINANZIERUNG GÜLTIG BIS 30.01.2007

MICROSOFT® OFFICE BASIC EDITION 2003 179 € INKL MWST.

McAfee® SCHÜTZE DEINEN PC MIT McAFEE® SECURITYCENTER™ SOFTWARE.



TRETEN SIE DER GAMING ELITE BEI. RUFEN SIE JETZT AN





TÄGLICH, 8 - 22 UHR, BUNDESWEIT ZUM NULLTARIF · ÖSTERREICH: TEL. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/MIN., WWW.DELL.AT · SCHWEIZ: TEL. 08 48/33 44 02 · LOKALTARIF, WWW.DELL.CH

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main. Alle Preise sind gültig bis 30.01.07 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon und Xeon Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Limitiert auf ausgewählte Dimension PCs und Inspiron Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde. Details siehe Konfigur **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Jetzt 0,0 % Finanzierung: Laufzeit 6 Monate. Zahlen Sie den Kaufpreis in 6 Raten. Keine Anzahlung, keine Gebühren. Für alle anderen Finanzierungsangebote gilt effektiver Jahreszins nur 9,9% für Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Ausgewiesene Ratenangebote sind für eine Laufzeit von 36 Monaten berechnet. Effektiver Jahrezins nur 9,9 %. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300€. Ein Angebot der Santander Consumer Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahren mit Wohnsitz in Deutschland. [2]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [3]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

Inhalt 02/2007



C&C 3

S. 44 Die letzte Schlacht zwischen GDI und NOD ist noch lange nicht geschlagen – mit Tiberium, Außerirdischen und Kane legt Electronic Arts den Klassiker neu auf.



S. 58

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Iron Lore lässt nichts anbrennen und spendiert seinem Action-Rollenspiel im Frühjahr ein Add-on.



S. 78

SNEAK PEEK: SUPREME COMMANDER

Fünf ausgesuchte Leser durften sich einen Tag lang auf den Schlachtfeldern von **Supreme Commander** austoben.



S. 22

„KILLERSPIELE"-REPORT

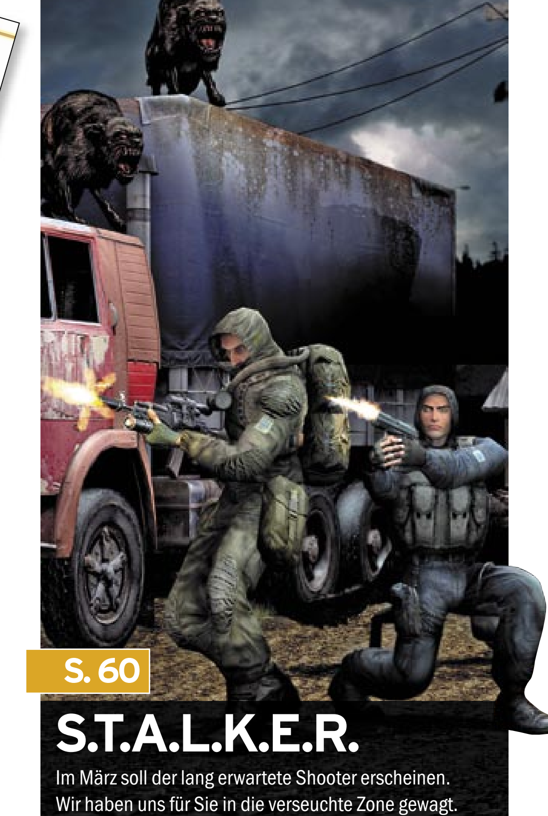
Unter dem Streit, ob brutale Spiele verboten gehören, verschwinden die wahren Gründe des Emsdettener Attentäters.



S. 88

RAINBOW SIX: VEGAS

Taktik-König oder KI-Katastrophe? Auf sechs Seiten erfahren Sie, was **Vegas** besser macht als sein Vorgänger.



S. 60

S.T.A.L.K.E.R.

Im März soll der lang erwartete Shooter erscheinen. Wir haben uns für Sie in die verseuchte Zone gewagt.

AKTUELL

MOST WANTED

TEST

NEUHEITEN

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

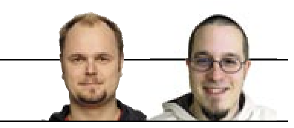
SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action



S.T.A.L.K.E.R.

Russisch für Anfänger



Als unser selbst ernannte Strahlungsexperte Robert Horn die spielbare Version von **S.T.A.L.K.E.R.** startet, schaut er nicht schlecht: Weite Teile des Spiels sind noch auf Russisch! Zum Glück sitzen in unser Schwesterredaktion PC Action ein paar Mitbürger östlicher Nachbarstaaten. So erklärte sich Alexander Frank (rechts) dazu bereit, als Dolmetscher zu fungieren. Zur Belohnung gab es Wodka für alle.

RAINBOW SIX: VEGAS

Verwirrter Sportsgeist

Auf unseren Trip ins Spieler-Paradis Las Vegas haben wir uns lange gefreut, doch Sportexperte Sebastian Thöing verkraftet ihn schlechter, als wir erwartet hätten. Seit er mit seinen Freunden aus der Spezialeinheit unterwegs war, ist keiner in der Redaktion mehr vor ihm sicher. Hinter jeder Säule, hinter jedem Schreibtisch versteckt er sich, Deckung suchend, um nichts ahnende Kollegen zu erschrecken, wenn sie an ihm vorbeilaufen. Als Therapie verschrieben wir **Unreal**-Engine-3-Verbot für das Jahr 2007.

MSI EDITORS' LAN

Schwerer Rückschlag



Ende November lud Hardware-Hersteller MSI nach München zur jährlichen Editors' LAN. Anderthalb Wochen zuvor trainierten Oliver Haake, Robert Horn und Sebastian Weber ausgiebig **Counter-Strike**, um im Turnier einen guten Platz zu machen. Leider mussten die drei sich dort einem anderen Computec-Team geschlagen geben. Immerhin sicherten sich unsere Kollegen den ersten Platz. („Ihr Loser!", Anmerkung der Chefredaktion)

Abenteuer



WORLD OF CHAOS

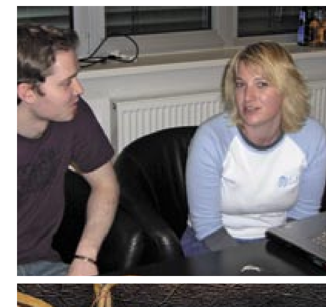
Taktik trifft Rollenspiel

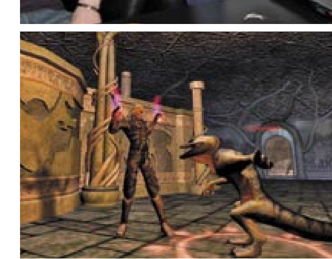
Ende November steht Bhv mit zwei Entwicklern des ungarischen Studios Brainfactor Entertainment vor unserer Tür, um das Rollenspiel **World of Chaos** zu präsentieren. Wie es sich für eine gute Vorführung gehört, gibt es technische Probleme: Der Präsentationsrechner macht die Grätsche, ein provisorisches Notebook muss den Job übernehmen. Das erklärt vielleicht auch, warum die Grafik bislang nur einen befriedigenden Eindruck hinterlässt. Besser gefallen uns da die inneren Werte: In der Rolle des Halb-Orks Skandar Graun versammeln Sie eine Party von bis zu drei Helden, mit der Sie sich in taktisch raffinierte Rundenkämpfe wagen. Manöver wie Bewegen, Ausweichen oder Angreifen kosten Aktionspunkte, vergleichbar etwa mit **Silent Storm**. Auch die Menüführung überzeugt: Karte, Inventar und Zauberbuch sind aufgeräumt und übersichtlich. **World of Chaos** erscheint im Januar 2007.



VANGUARD: SAGA OF HEROES

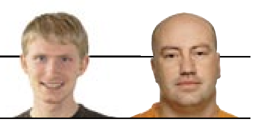
Perfektes Timing





April Jones, die sympathische PR- und Marketing-Dame von Sigil Games, reiste extra aus Kalifornien an, um das Online-Rollenspiel **Vanguard** zu präsentieren. Doch als sie vor Ort den Beta-Client startet, bleiben die Monitore schwarz. Nach einem kurzen Telefonat stellt sich raus: Ihre werten Programmierkollegen ziehen in diesem Augenblick auf neue Server um! April schlägt sich daraufhin tapfer, referiert frei und anschaulich über das Spiel, sodass wir doch noch mit Informationen versorgt werden. Respekt!

Strategie



THE SHOW

Der Running Man lebt!



Mitten im Redaktionsschluss-Stress stattete uns Take 2 einen Besuch ab und präsentierte das Strategiespiel **The Show**. Die Hintergrundgeschichte erinnert an den Film **Running Man** mit Arnold Schwarzenegger in der Hauptrolle. Fazit: **The Show** besitzt durchaus Potenzial – auch ohne den sechsmaligen Mr. Olympia und aktuellen Gouverneur von Kalifornien als Protagonisten.

REDAKTION INTERN

Feuer frei!



Von wegen friedliche Vorweihnachtszeit. Unser stellvertretender Chefredakteur Dirk Gooding greift mittlerweile zu schweren Geschützen, damit Artikel rechtzeitig fertig werden. Man munkelt inzwischen, dass der USB-Raketenwerfer (www.3dsupply.de) auch bei künftigen Gehalts- und Urlaubsverhandlungen zum Einsatz kommt. Na da sind wir als Redakteure schon gespannt, was uns im nächsten Jahr so alles bevor ... BSSSSS, CLICK.

Sport



FREAK OUT

Tiefschneegestöber



Wagemutig stürzt sich Sebastian Thöing, eingemummt in wärmende Skikleidung, den Abhang hinunter. Der klirrend kalte Fahrtwind streift ihm um die Nase, vorbei geht es an eingeschneiten Bäumen und Felsen. An einem Abhang setzt er zum Sprung an, vollführt mehrere Salti und landet sanft auf den Skiern. Mit dem Rücken nach vorn geht es weiter den Berg hinab, bis ein kleiner Stein ihn ins Schlingern bringt. Der Fall ist unausweichlich. Schnee macht sich um ihn herum breit, fröstelnd richtet er sich auf und rast weiter gen Tal. Was sich lebensmüde anhört, ist in Wahrheit ein Computerspiel. Tamara Berger von Jowood präsentierte in den heiligen PC-Games-Hallen das Freeride-Spiel **Freak Out**. In bester Tony-Hawk-Manier sind Sie im Tiefschnee unterwegs, bestreiten atemberaubende Stunts und erleben die Faszination der verschneiten Berge. Bei wärmendem Kaffee spielt sich die winterliche Extremsportart richtig angenehm, stellten wir fest.

BIATHLON-SPIELE

Drei sind zwei zu viel!



Wenn in einem Monat gleich drei Biathlon-Spiele auf dem Tisch eines Sportredakteurs landen, muss man eine Auswahl treffen, denn nicht immer heißt Quantität auch Qualität. Um Ihnen bei der Auswahl unter Ihre panikverschwitzten Arme zu greifen, behandeln wir diese Ausgabe nur die Creme de la Schnee. Und das ist **RTL Biathlon 2007**. **Biathlon Champion 2007** und **Biathlon 2006: Go for Gold** liefern wir auf www.pcgames.de nach.

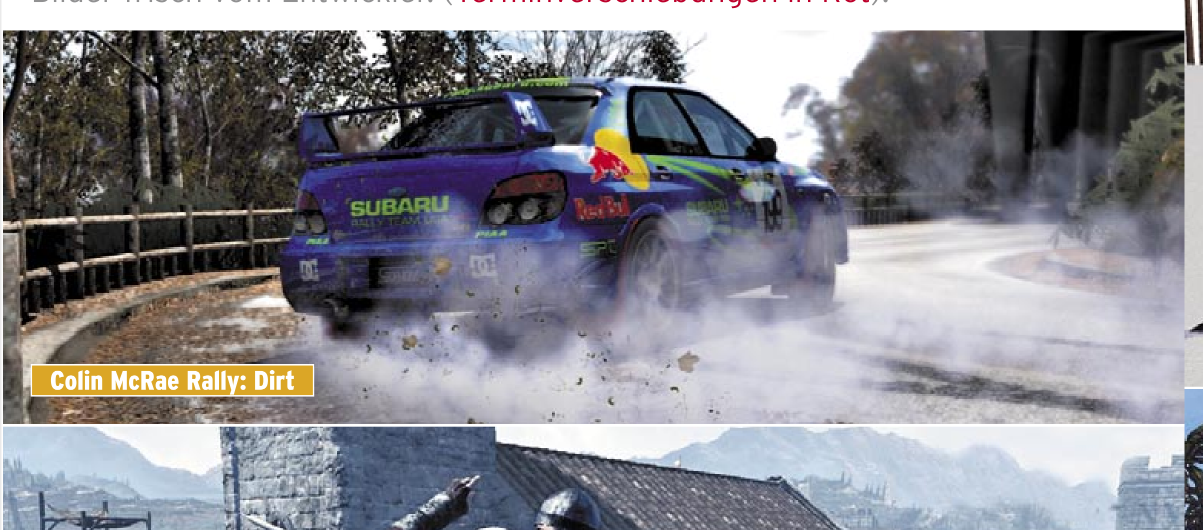
Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot).

MEINUNG
CHRISTIAN BURTCHEN

Der Ernst des Lebens

Träfe die gängige These zu, dass häufiges Spielen zu vermehrter erfolgreicher Ausübung der erlebten Tätigkeiten führt, wäre das Leben eines PC-Games-Redakteurs deutlich leichter. Ein Beispiel? Sonntagabend, Primärziel: erfolgreich von Berlin nach Fürth gelangen. Erstes Hindernis: ein Weihnachtsmarkt direkt vor meiner Haustür. Kinderwagen, Rentner, Chöre. Paare, die sich Lebkuchenherzen mit beck..., äh, backsteinartiger Konsistenz übergeben. Die ganze unbarmherzige Wucht aus verbrannten Mandeln und säuerlichem Glühwein-Imitat trifft mein empfindliches Riechorgan. Jetzt eine Spur GTA San Andreas ... Doch nein, stattdessen erinnert mich das Gedränge und ständige Ausweichen eher an so manches vermurkste Jump 'n' Run (mit sehr wenig „Run" und viel „Jump"). Am Bahnhof eine frohe Nachricht: alle Sitzplatzreservierungen wurden gelöscht, sodass ich meinen Teammitgliedern, pardon, Mitreisenden den rechtmäßigen Anspruch meines Gesäßes auf angemessene Platzierung erst klarmachen muss. Aber leider: nichts mit „One frag left" – kleinlaut bequeme ich mich auf einen anderen Sitz. Prima: Immer wenn ich mich bewege, öffnet sich die Tür dank der Lichtschranke. Das sorgt, mir sei das Wortspiel gegönnt, für permanenten Zug im Zug – Gesundheit wird ja ohnehin überbewertet. Da fällt mir ein angenehmes, Y-Chromosomen-loses Wesen just gegenüber auf. Problematisch ist bestenfalls der Hüne um sie herum. Aber: Von Guybrush lernen, heißt „Benutze Malzbier mit Schurke" lernen. In solchen Situationen zeigt sich der Nachteil einer fehlenden Quicksave-Funktion. Auch die sonst so häufigen Clipping-Fehler kommen mir nicht zu Hilfe, während der Mensch gewordene Schrank „Godmode? Was soll das sein?", grunzt, bevor ich mit seinen Fäusten auf Tuchfühlung gehe. Wenigstens habe ich jetzt die Gelegenheit, die nächsten Wochen meine Geschicklichkeit im Umgang mit vergipsten Armen hochzuleveln und meine Stärke kontinuierlich durch flüssige Nahrung zu erhöhen. Übrigens auch nicht empfehlenswert: Die Krankenschwester nach einem Nude-Patch fragen. Herr Beckstein, übernehmen Sie!



Colin McRae Rally: Dirt

Die Sims 2: Vier Jahreszeiten

Assassin's Creed



Field Ops

A

- A Vampyre Story (n. n. b.)
- Age of Conan: Hyborian Adventures (2007)
- Age of Pirates: Captain Blood (2. Quartal 2007)
- Aggression: Europe 1914 (2. Quartal 2007)
- Aion (noch nicht bekannt)
- Alan Wake (2007)
- Alien (noch nicht bekannt)
- Alliance: The Silent War (1. Quartal 2007)
- Alone in the Dark 5 (Frühjahr 2007)
- Alpha Prime (noch nicht bekannt)
- Anarchy Online: Lost Eden (noch nicht bekannt)
- Ancient Wars: Sparta (2007)
- Arthur & the Minimoys (16. Januar 2007)
- Ascension to the Throne (2007)
- Assassin's Creed (2007)
- Aura 2: Die heiligen Ringe (2007)

B

- Battle Lord (2007)
- Battlestations: Midway (1. Quartal 2007)
- Belief & Betrayal (19. Januar 2007)
- Beyond Good & Evil 2 (2007)
- Bier Tycoon (2007)
- Bioshock (2. Quartal 2007)
- Bounty Bay Online (1. Quartal 2007) S. 72
- Brothers in Arms: Hell's Highway (1. Quartal 2007)
- Burn (2007)

C

- Chrome 2 (2007)
- Clive Barker's Jericho (2007)
- Colin McRae Rally: Dirt (n. n. b.)
- Collapse (4. Quartal 2007)
- Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007) S. 44
- Cryostasis: Sleep of Reason (noch nicht bekannt)
- Crysis (2. Quartal 2007)

D

- Dark Sector (3. Quartal 2007)
- Darsana (2007)
- Das Schwarze Auge: Drakensang (4. Quartal 2007)
- Dead Reefs (noch nicht bekannt)
- Death to Spies (noch nicht bekannt)
- Der Herr der Ringe - Projekt (noch nicht bekannt)
- Der Herr der Ringe: Der weiße Rat (Ende 2007)
- Der Herr der Ringe Online (2007)
- Diablo 3 (noch nicht bekannt)
- Die Siedler 2: Die nächste Generation - Wikinger (Februar 2007) S. 74
- Die Siedler 6 (2. Quartal 2007) S. 56
- Die Sims 2: Vier Jahreszeiten (01. März 2007)
- Die Sims 3 (2007)
- Dirty Harry (4. Quartal 2007)
- Disciples 3 (noch nicht bekannt)
- Divine Divinity 2 (noch nicht bekannt)
- Dragon Age (2007)
- Driver 4 (noch nicht bekannt)
- Duke Nukem Forever (noch nicht bekannt)
- Dungeon Runners (noch nicht bekannt)
- Dusk-12 (2007)

E

- Elveon (Sommer 2007)
- Elveon 2 (noch nicht bekannt)
- Enemy Territory: Quake Wars (2007)
- Europa Universalis 3 (26. Januar 2007)
- Everlight (2. Quartal 2007)
- Exteel (noch nicht bekannt)

F

- Fable 2 (noch nicht bekannt)
- Fall of Liberty (4. Quartal 2007)
- Fallout 3 (noch nicht bekannt)
- Fallout Online (Juli 2010)

Vor kurzem ging die Meldung um, dass Interplay ein neues **Fallout**-Spiel in der Mache habe. Nun ist ein Dokument im Internet aufgetaucht, das die Pläne der Kalifornier detailliert aufzeigt. So soll die Entwicklung des Multiplayer-Online-Spiels im **Fallout**-Universum im Januar 2007 beginnen. Mit einem Budget von rund 75 Millionen US-Dollar will man den Titel bis Juli 2010 fertigstellen und innerhalb eines Jahres eine Million Spieler rekrutieren. Die Entwickler gehen davon aus, dass das Marktsegment weiterhin Zuwächse verzeichnet. Gehen die Pläne von Interplay auf, ist das Projekt zwei Jahre nach Veröffentlichung refinanziert.

- Field Ops (1. Quartal 2007)
- Fluch der Karibik Online (2007)
- Freak Out (Februar 2007)
- Frontlines: Fuel of War (2007)
- Fury (2. Quartal 2007)
- Fußball Manager 07: Verlängerung (23. Februar 2007)

PC GAMES 02/07

Was macht eigentlich ...

... Take 2?

Nach den Publisher-Kollegen Electronic Arts oder THQ platziert nun auch Take 2 in kommenden Spielen Werbung. Eine Partnerschaft mit Double Fusion macht es möglich, dass interessierte Kunden ab 2007 in neun Spielen Reklame schalten. Davon betroffen sind zunächst Action- und Sporttitel des Labels 2K Games und 2K Sports. Die Werbung will man über das Internet ins Spiel integrieren – so kann Double Fusion sie jederzeit auswechseln.

... Electronic Arts?

Wie Electronic Arts in einer Pressemitteilung bekannt gab, hat der amerikanische Publisher nach sechs Jahren Zusammenarbeit das Entwicklerstudio Headgate Studios gekauft. Die Entwickler aus Utah arbeiteten bislang an Titeln wie **Tiger Woods PGA Tour** oder **Madden NFL**. Mit der Übernahme schafft EA nun in Utah das neue Studio „EA Salt Lake", das künftig vor allem an Wii-Spielen arbeitet.

... NC Soft?

In Zusammenarbeit mit Mitarbeitern von NC Soft North America haben Agenten des FBI die Aktivitäten des illegalen Computerspiel-Betreibers L2 Extreme stillgelegt, der Spielern einen „betrügerischen Dienst" zur Verfügung stellte. Den Eigentümern wurden bundesstaatliche Durchsuchungsbefehle präsentiert. L2 Extreme bot seinen Kunden nicht-autorisierte Dienste und Codes für NC Softs Online-Computerspiel **Lineage 2** an. Nach den Durchsuchungen stellten die Beamten den Betrieb von L2 Extreme ein und sicherten im Lauf der Untersuchungen weitere Beweise. Nach Schätzungen des FBI nahmen bis zu 50.000 aktive Anwender L2 Extremes Dienste in Anspruch. Laut Schätzungen von NC Soft belaufen sich die finanziellen Verluste, die durch den Betrieb dieses Servers entstanden, für die Firma auf mehrere Millionen Dollar pro Jahr.

... Archlord?

Wie Publisher Codemasters auf der offiziellen **Archlord**-Website bekannt gab, können Sie das Online-Rollenspiel ab dem 04. Januar 2007 kostenlos spielen. Abgesehen vom Kaufpreis fallen also keine Gebühren mehr an. Dennoch wird der Support des Spiels nicht eingestellt. Auch das zweite Update **Episode 2: Die Saison der Belagerung** erscheint wie geplant. All diejenigen, die **Archlord** bereits spielen, erhielten E-Mails mit Informationen über die Folgen der anstehenden Änderungen. Per Website hält der Publisher seine Kunden ebenfalls auf dem Laufenden.

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Kane & Lynch: Dead Man

Hellgate: London



Legend: Hand of God

G
- Galactic Civilizations 2 Dark Avatar (Februar 2007)
- Geheimakte 2 (2008)
- Genesis Rising: The Universal Crusade (2007)
- Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (1.Quartal 2007)
- Ghost Wars (Frühjahr 2007)
- Gods and Heroes: Rome Rising (07. Februar 2007)
- Grand Theft Auto 4 (noch nicht bekannt)

H
- Half-Life 2: Episode Two (Sommer 2007)
- Half-Life 2: Episode Three (Dezember 2007)
- Halo 2 (2007)
- Haze (1. Quartal 2007)
- Heart of Empire: Rome (2007)
- Heavy Duty (noch nicht bekannt)
- Heavy Rain (noch nicht bekannt)
- Hellgate: London (2007)
- Hero's Journey (2. Quartal 2007)
- Huxley (2007)

I
- Infernal (2007)
- Interstellar Marines (noch nicht bekannt)

J
- Jack Keane (1. Quartal 2007)
- Jade Empire (1. Quartal 2007)
- Jagged Alliance 3 (n.n.b.)
- Juiced 2 (2007)

K
- Kane & Lynch: Dead Men (2. Quartal 2007)
- King Kong 2 (noch nicht bekannt)
- Kino Mogul (31. Januar 2007)

L
- Legend: Hand of God (2. Quartal 2007)
- Liquidator (noch nicht bekannt)
- Loki: Im Bannkreis der Götter (1. Quartal 2007)

M
- Mafia 2 (noch nicht bekannt)
- Mage Knight: Apocalypse (2007)
- Marvel Trading Card Game (2007)
- Marvel Universe Online (noch nicht bekannt)
- Medal of Honor: Airborne (Anfang 2007)
- Monster Madness (2007)
- Mythic Wars (noch nicht bekannt)

N
- Necrovision (4. Quartal 2007)

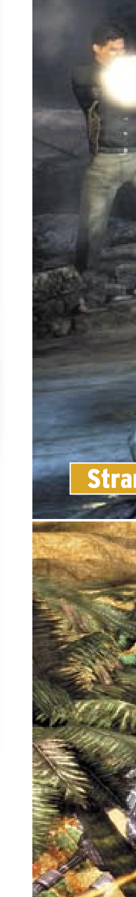
O
- Overclocked (April 2007)
- Overlord (3. Quartal 2007)

P
- Panzer Elite Action: Dunes of War (2007)
- Parabellum (2007)
- Portal (Sommer 2007)
- Prey 2 (noch nicht bekannt)
- Prism: Threat Level Red (1. Quartal 2007)
- Project Offset (noch nicht bekannt)

R
- Ragnarok 2 (2007)
- Rail Simulator (1. Quartal 2007)
- Ratatouille (3. Quartal 2007)
- Red Ocean (2007)
- Reprobates (1. Quartal 2007)
- Resident Evil 4 (noch nicht bekannt)
- Return to Castle Wolfenstein 2 (noch nicht bekannt)
- Rogue Warrior (2007)
- Rotlicht Tycoon 2 (Februar 2007)
- Rush for Berlin: Rush for the Bomb (2007)

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen im Januar und Februar auf den Markt.



JANUAR

Datum	Spiel	Hersteller / Genre / Preis
Fr. 05.	Sam & Max Episode 2 - Situation: Comedy	Telltale Games | Adventure | 7,-
Di. 16.	Arthur & the Minimoys	Atari | Action-Adventure | 40,-
	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi | Online-Rollenspiel | 35,-
Fr. 19.	Belief & Betrayal	Dtp | Adventure | 40,-
Fr. 26.	Europa Universalis 3	Koch Media | Strategie | 30,-
Mi. 31.	Kino Mogul	Atari | Wirtschaftssimulation | 30,--

AUSSERDEM IM JANUAR

Tortuga: Two Treasures
Vitrex | Action-Adventure | 40,-

FEBRUAR

Datum	Spiel	Hersteller / Genre / Preis
Mi. 07.	Gods & Heroes: Rome Rising	Sony Online | Online-Rollenspiel | -
	World of Asterix	Atari | Compilation | 30,-
	World of Rollercoaster Tycoon	Atari | Compilation | 45,-
Do. 15.	Test Drive Unlimited	Atari | Rennspiel | 50,-
Do. 16.	Supreme Commander	THQ | Strategie | 45,-

AUSSERDEM IM FEBRUAR

Rotlicht Tycoon 2
Rondomedia |Wirtschaftssimulation | -

The Show
Take 2 | Strategie | -

War Front: Turning Point
10Tacle | Strategie | 50,-

Stranglehold

They Hunger

The Show

S
- Sabotage 1943 (1. Quartal 2007)
- Sacred 2 (Oktober 2007)
- Sam & Max Episode 2 - Situation: Comedy (05. Januar 2007) S. 105
- Sega Rally Revo (1. Quartal 2007)
- Shadowrun (2007)
- Silent Hunter 4 (1. Quartal 2007) S. 75
- Silverfall (2007)
- Sim City 5 (noch nicht bekannt)
- Simon the Sorcerer 4 (2007)
- Smash Star (noch nicht bekannt)
- Soccer Fury (2007)
- Soul of the Ultimate Nations (noch nicht bekannt)
- Speedball 2 (2007)
- Spellforce 2: Dragon Storm (noch nicht bekannt)
- Spore (2007)
- S.R.A.C.S. (2007)
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (März 2007) S. 60
- Star Chamber (1. Quartal 2007)
- Star Trek Online (2007)
- Starfall (noch nicht bekannt)
- Stargate Worlds (n.n.b.) S. 73
- Stranglehold (1. Quartal 2007)
- Supreme Commander (16. Februar 2007) S. 78
- Swashbucklers (n.n.b.)

T
- Tabula Rasa(2007)
- Tale of Hero (n. n. b.)
- Team Fortress 2 (Sommer 2007)
- Test Drive Unlimited (15. Februar 2007)
- The Chaos Engine (2007)
- The Chronicles of Spellborn (1. Quartal 2007)
- The Show (Februar 2007)
- The Witcher (2. Quartal 2007)
- Theatre of War (2007)
- Theseis (noch nicht bekannt)
- They Hunger: Lost Souls (noch nicht bekannt)
- Timeshift (2007)
- Titan Quest: Immortal Throne (1. Quartal 2007) S. 58
- Tomb Raider Anniversary (2007) S. 76
- Tortuga: Two Treasures (Januar 2007)
- Trackmania United (2007)
- Transformers (3. Quartal 2007)
- Two Worlds (07. März 2007)

U
- UFO: Afterlight (1. Quartal 2007)
- Undercover Encounter (noch nicht bekannt)
- Unreal Tournament 2007 (2007)

V
- Vampire Story (n. n. b.)
- Vanguard: Saga of Heroes (1. Quartal 2007)
- Virtua Tennis 3 (Sommer 2007)

W
- War Front: Turning Point (Februar 2007)
- War Leaders: Clash of Nations (2007)
- Warhammer Online: Age of Reckoning (Herbst 2007)
- Whirlwind of Vietnam (2007)
- White Gold (3. Quartal 2007)
- Wildlife Park 2 Add-on (noch nicht bekannt)
- World in Conflict (2. Quartal 2007)
- World of Asterix (07. Februar 2007)
- World of Rollercoaster Tycoon (07. Februar 2007)
- World of Warcraft: The Burning Crusade (16. Januar 2007)

X
- X-Com Projekt (noch nicht bekannt)

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Gothic 3
2	(2)	–	Anno 1701
3	(15)	▲	Need for Speed Carbon
4	(3)	▼	Oblivion
5	(6)	▲	Dark Messiah
6	(4)	▼	Half-Life 2
7	(5)	▼	Call of Duty 2
8	(10)	▲	Gothic 2
9	(7)	▼	F.E.A.R.
10	(-)	NEU	Neverwinter Nights 2
11	(11)	–	GTA San Andreas
12	(14)	▲	C&C Generäle
13	(13)	–	Warcraft 3
14	(-)	NEU	Medieval 2
15	(8)	▼	Age of Empires 3

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser – Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	–	Counter-Strike Source
2	(3)	▲	World of Warcraft
3	(2)	▼	Battlefield 2
4	(4)	–	Warcraft 3
5	(5)	–	Call of Duty 2
6	(6)	–	C&C Generäle
7	(7)	–	Diablo 2
8	(8)	–	UT 2004 (dt.)
9	(9)	–	Battlefield 2142
10	(-)	NEU	Call of Duty

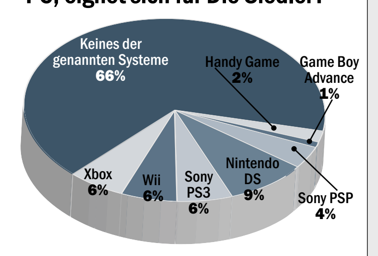
Top 10 Deutschland

Rang	Titel
1	Anno 1701
2	Need for Speed Carbon
3	Die Sims 2: Haustiere
4	Fußball Manager 07
5	Armed Assault
6	FIFA 07
7	SuM 2: Aufstieg des Hexenkönigs
8	Die Sims 2
9	Gothic 3
10	Battlefield 2142

Quelle:



Welches der Systeme, neben dem PC, eignet sich für Die Siedler?



Quelle: Umfrage unter den registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES 02/07



EMSDETTEN Polizei und Feuerwehr riegeln das Gelände um die Geschwister-Scholl-Realschule ab, wo Sebastian B. am 20. November um sich schoss.

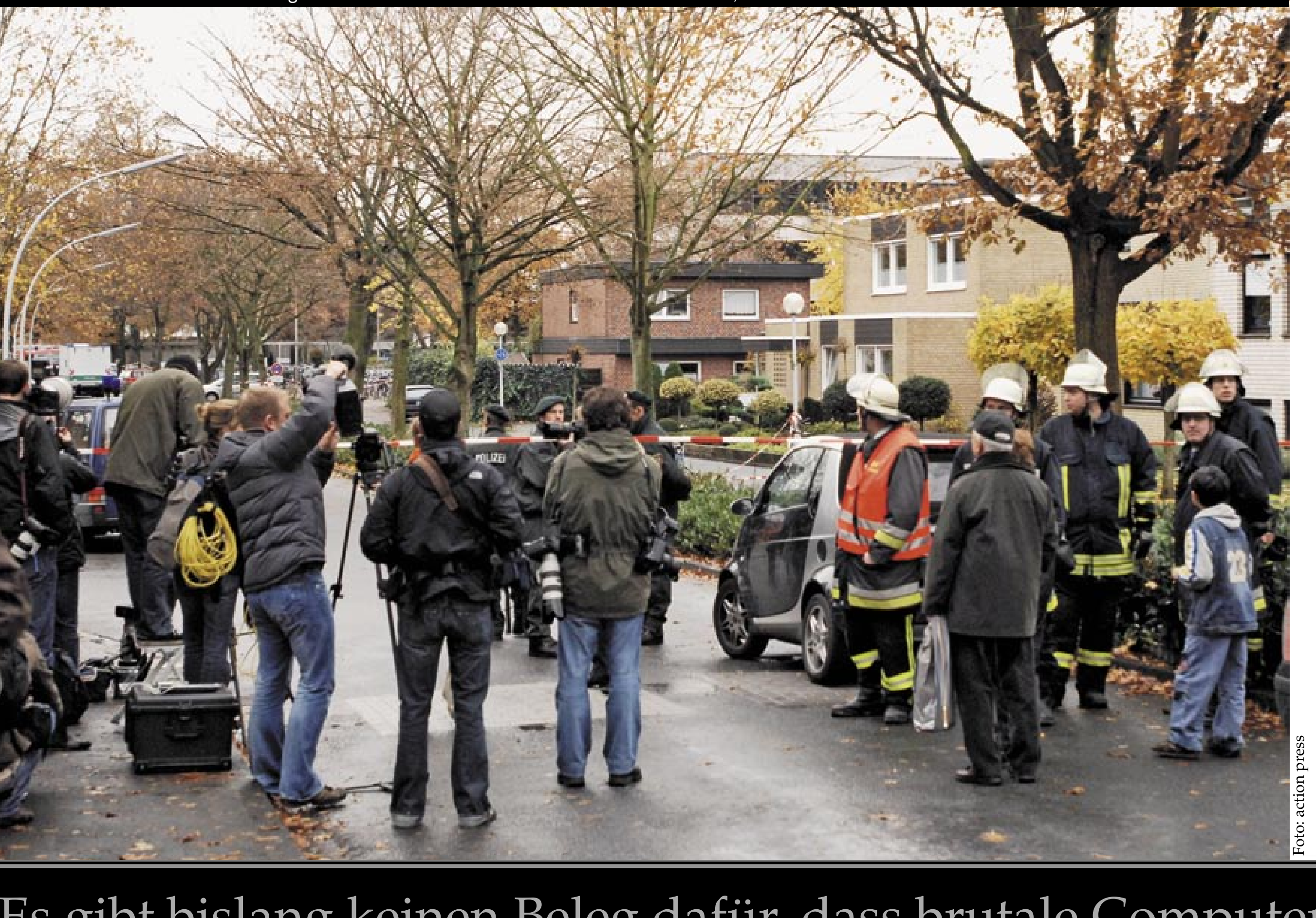


Foto: action press

Derzeit führen Politiker, Psychologen und Spieler eine Debatte, die vieles überschattet. Es geht um „Killerspiele“.

Es gibt bislang keinen Beleg dafür, dass brutale Computer- und Videospiele einen Menschen brutal werden lassen.

Frust und Verzweiflung

Ob „Killerspiele“ Sebastian B. in einen Blutrausch versetzten, weiß keiner. Trotzdem verlangen Koalitionspolitiker nach einem Verbot brutaler Spiele.

Wenn die Spurensicherung fertig ist, dann wird sich die Tat rekonstruieren lassen: Wie Sebastian B. aus dem Pkw seiner Familie steigt. Wie er seine Waffen zusammenpackt, eine Pistole, zwei Gewehre, Rauchbomben und einen Sprengstoffgürtel mit drei Rohrbomben. Wie er im schwarzen Ledermantel und mit Gasmaske auf den Schulhof der Geschwister-Scholl-Realschule zugeht und das Feuer eröffnet. Wie er die ersten Rauchbomben zündet, dann das Gebäude betritt und dort um sich schießt. Wie er, 37 Verletzte später, sich seine 15-Millimeter-Vorderlader-Waffe an den Mund führt und abdrückt. Man wird den detaillierten Hergang der Tragödie, die sich am 20. November in Emsdetten abgespielt hat, erfahren können. In **Frontal21** zum Beispiel. Oder in **RTL Explosiv**. Bestimmt auf Wikipedia. Die Spurensicherung wird ganze Arbeit leisten.

Eines werden wir aller Wahrscheinlichkeit nach nicht erfahren: Wie dieser 18-jährige Attentäter wirklich getickt hat. Denn derzeit führen Politiker, Psychologen und Spieler eine Debatte, die vieles überschattet. Es geht um „Killerspiele“ und darum, ob sie Sebastian zu seiner Tat angestiftet haben. Eigentlich geht es darum, ob man sie verbieten soll.

Ein Berg an Forderungen

Der bayerische Ministerpräsident Edmund Stoiber fordert ein Verbot von „Spielen, in denen Mord und Totschlag propagiert und dazu angeleitet wird“. Auch CDU-Fraktionsvize Wolfgang Bosbach will, dass der Gesetzgeber „nun endlich“ handelt. Bayerns Innenminister, Günther Beckstein, geht noch weiter und verlangt bis zu ein Jahr Haft für die Herstellung, den Vertrieb und den Kauf entsprechender Titel. Auch Niedersachsens Innenminister, Uwe Schünemann, poltert in einem Interview mit dem Magazin **Stern**: Die brutalen Spiele müssten verboten werden, da dürfe es keine Diskussion geben. Und da brauche es auch kein Gutachten. Auf die Frage, ob die Spieler dann mit Razzien zu Hause rechnen müssten, antwortet Schünemann lapidar: „Natürlich.“ Als Höchststrafmaß für die Verbreitung von „Killerspielen“ schlägt der Minister zwei Jahre vor. Einen Entwurf zur Ergänzung des Gewaltdarstellungsparagrafen hat er bereits vorgelegt. Sein Plan sieht vor, alle Spiele, die die aktive Teilnahme an der Tötung von Menschen oder menschenähnlichen (!) Wesen enthalten, zu kriminalisieren. Für eine Stellungnahme gegenüber PC Games war Schünemann, der laut eigener Homepage übrigens Mitglied im Sportschützen-Club Holzminden ist, nicht rechtzeitig zu erreichen. Fast zahm klingt dagegen die Meinung, die Brandenburgs Innenminister Jörg Schönbohm vertritt: „‚Killerspiele‘ leisten einen verhängnisvollen Beitrag zur leider wachsenden Gewaltbereitschaft und fördern aggressives Verhalten.“

Was Schönbohm da sagt, stimmt vielleicht, vielleicht stimmt es nicht. Es gibt bislang keinen Beleg dafür, dass brutale Computer- und Videospiele einen Menschen brutal werden lassen. Sicher ist nur, dass ein Action-Spiel kurzzeitig eine erhöhte physiologische Erregung bewirkt, vergleichbar mit derselben Erregung, die beim Anschauen eines Horrorfilms einsetzt. Das wurde in verschiedenen Studien nachgewiesen, bei denen man Probanden spielen ließ und anschließend Herzfrequenz, Hautwiderstand oder Blutdruck maß.

Eine Studie führten die amerikanischen Professoren Craig Anderson und Karen Dill durch (General Affective Model by Anderson and Dill). Sogenannte Längsschnittstudien gibt es nicht. Hierzu müsste eine große Anzahl an Personen über mehrere Jahre beobachtet werden – ein teures und zeitraubendes Unterfangen.

Es besteht offenbar Nachholbedarf in der Verhaltensforschung. Bis der Einfluss von Spielen auf Spieler nicht in Langzeitstudien geklärt ist, sollten sich Befürworter und Ablehner Schönbohm'scher Thesen gleichermaßen zurückhalten.

Denselben Zuruf verdienen jene Fernsehmedien, die mit einseitiger Berichterstattung dazu beitragen, wissenschaftlich zweifelhafte Botschaften unters Volk zu mischen. Es gibt Beiträge, da zeigt die Kamera immer wieder, wie Jugendliche mit versteinerten Mienen virtuell töten. Sie töten in **Counter-Strike**, sie töten in **Doom 3**, sie töten in **Grand Theft Auto: San Andreas**. Eine Figur stirbt unter Beschuss – Schnitt. Derlei kontextlose Sterbeanimationen erwecken beim Publikum zwangsläufig den Eindruck, als wären sie der einzige, sich ständig wiederholende Spielinhalt.

Was ist mit der Hand-Augen-Koordination, die zu meistern viele zum **Counter-Strike**-Spielen antreibt? Was mit dem Nervenkitzel, den **Doom 3** durch seine geschickt ausgeleuchteten Levels, seine Soundkulisse, seine moderne Grafik erzeugt? Was mit der spielerischen Freiheit von **Grand Theft Auto: San Andreas**, seiner parodistischen Gesellschaftskritik?

All das: meist unter den Teppich gekehrt. Von der Magie, die ein Spiel ausübt, vermitteln Boulevardsendungen nichts. Es geht ihnen ums Schüren von Abneigung, weil sie einen Personenkreis bedienen, der sich nach Sensationen sehnt. Sie bieten einfache Darstellungen für komplexe Sachverhalte.

Da ist eine Szene in **Splinter Cell: Double Agent**, die, bildete man sie zusammenhanglos ab, Empörung verursachen würde. Der Spieler hält eine Pistole auf eine geknebelte Geisel gerichtet, in deren Augen die Angst glitzert, und betätigt den Abzug – Schnitt. Jeder mit gesundem Menschenverstand fände diese Aktion abstoßend. Weil er nicht weiß, was der Mord im Rahmen der Handlung bedeutet. Nämlich dass dadurch Tausende Unschul-

dige überleben. Das Aufwiegen einzelner Leben gegen viele ist ein schwieriges Thema, mit dem sich der Spieler auseinander setzen muss, sobald er die Kontrolle über das Fadenkreuz erlangt. Der Fernsehkonsument bekäme davon nichts mit. Ihm stäche nur das Fatalistische ins Auge: Der Gamer als blutrünstiges Monster, vertieft ins Fließbandmorden.

Wäre **Splinter Cell: Double Agent** ein „Killerspiel"? Als der Begriff zum ersten Mal im Koalitionsvertrag der Schwarz-Roten Regierung auftauchte, gingen die Definitionen auseinander. Einige meinten damit Spiele wie Gotcha oder Airsoft, wo sich Teilnehmer mit harmlosen Gewehren auf freiem Gelände beschießen, andere bezogen das auf Computerspiele, Ego-Shooter wohl, weil die vorn herausragende Waffe symbolisiert, dass es hier ums Killen geht und um nichts sonst.

Wirre Gedankenwelt

Unabhängig der Kriterien, die ein „Killerspiel" braucht, um ein solches zu sein: Unter dem Verbotsaktionismus oben erwähnter Politiker bleibt eine Sache verborgen: die chaotische Gefühlswelt Sebastians. Dass er die üblichen Verdächtigen gespielt hat, also **Doom**, **Half-Life** und **Counter-Strike**, steht außer Frage. Doch es reicht nicht, seinen Ausbruch damit zu begründen.

Ja, es gibt Indizien, die darauf hindeuten, dass besagte Spiele Platz fanden in seinen wirren Gedanken. So schreibt er am 19. November, einen Tag vor seinem Rachefeldzug, auf Englisch in sein Tagebuch: „The 12 Gauge ist the ‚BFG' (…)" – will sagen: Sein Gewehr betrachtet er als die Big Fucking Gun aus **Doom**. Am 9. September findet sich ein Eintrag, diesmal auf Deutsch: „ERIC HARRIS, der wohl vernünftigste Junge den eine beschissene Highschool bieten kann … ERIC HARRIS IST GOTT! Da gibt es keinen Zweifel."

Eric Harris war derjenige, der 1999 zusammen mit Dylan Klebold die Columbine High School im US-Staat Colorado stürmte. Dort erschossen die beiden 13 Menschen. Vor dem Massaker äußerte sich Harris vor laufender Kamera: „It's going to be like fucking **Doom**!" – was in etwa bedeutet: „Das wird wie das beschissene **Doom**!" Diese Aussage war wie ein Freibrief zur Verteufelung von Spielen.

Und ja, Sebastian hat seine Schule als **Counter-Strike**-Karte nachgebaut. Nach anfänglichem Wirrwarr um den Wahrheitsgehalt der Aussage bestehen wenig Zweifel, dass er im Mapper-Forum von www.thewall.de Nachrichten veröffentlichte, in denen er um Tipps zur Fehlerbeseitigung eines selber erstellten Levels bat. Der Dateiname lautet rx_gss.map, wobei „rx" als Kürzel für seinen Nickname ResistantX steht und „gss" als Abkürzung der Geschwister-Scholl-Schule.

Staatliche Zensur

All dies war bestimmten Politikern offenbar Beweis genug, um „Killerspiele" als schnelle Ursache für Sebastians Blutrausch auszumachen. Andere Spuren, die genauer und tiefer Einblick in die Psyche des Täters verleihen, wollte man augenscheinlich beseitigen.

Die Homepage von ResistantX ging binnen Stunden vom Netz. Dort, wo vormals der knapp 8.400 Zeichen umfassende Abschiedsbrief Sebastians zu finden war, blieb nur noch der Hinweis „Die Domain www.stay-different.de wurde gesperrt" übrig. Inzwischen ist „die gewünschte Seite zurzeit nicht verfügbar."

Der Betreiber von www.kein-mensch.de, der eben jenen Brief daraufhin in voller Länge veröffentlichte, erhielt laut eigener Aussage einen Anruf. Der Anrufer habe sich als Kriminalpolizist zu erkennen gegeben und zur unverzüglichen Entfernung allen Materials, das Herrn B. betreffe, gebeten. Die Frage, ob es sich um eine Bitte handle oder eine rechtliche Aufforderung, sei mit dem Satz abgeschmettert worden, dass man (die Kriminalpolizei) nicht glaube, dass „Sie [der Betreiber der Seite] sich mit uns anlegen wollen".

Der Einschüchterungsversuch fruchtete, der Betreiber entfernte den Abschiedsbrief aus Angst, dass die Polizei am längeren Hebel säße. Doch dann hätten sich, wie er erzählt, Hunderte engagierter Menschen gemeldet und ihre Unterstützung angeboten, darunter Anwälte, Medienwissenschaftler und Journalisten. Seitdem ist der Brief wieder online – und verschafft freie Sicht auf einen jungen Mann, der von Frust, Verzweiflung und Aggressionen getrieben war. Es ist ein Dokument des Scheiterns, der totalen Ablehnung.

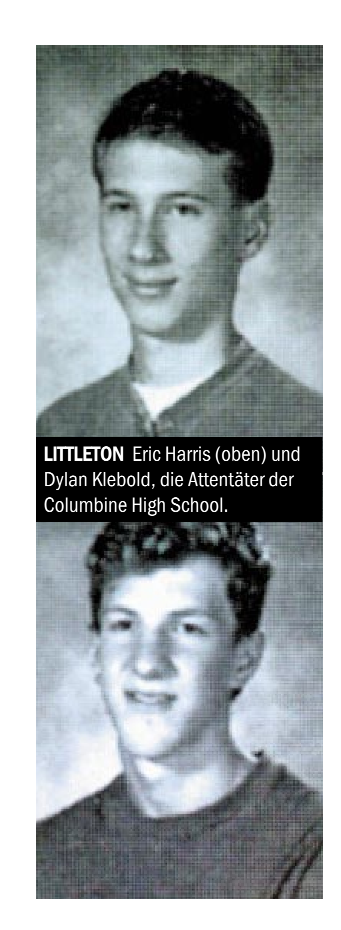
Auch in den folgenden Auszügen wurden die Rechtschreib- und Zeichensetzungsfehler unkorrigiert gelassen. „Wozu soll ich arbeiten?", fragt Sebastian. „Damit ich mich kaputtmaloche um mit 65 in den Ruhestand zugehen und 5 Jahre später abzukratzen?" Er stellt den Sinn des Lebens infrage, kritisiert den Materialismus: „Aber was bringt einem das dickste Auto, das grösste Haus, die schönste Frau, wenn es letztendlich sowieso für'n Arsch ist (…) und wenn du niemanden hast der dich in deinem scheiss Haus besuchen kommt!"

Sebastian war den Aussagen seiner Mitschüler zufolge ein Außenseiter. Als er im schwarzen Mantel die Schule besuchte, fand man das zuerst komisch. Dann wurde er **Matrix**-Mann genannt. Man mied ihn, der zwei Jahre älter als der Rest war, weil er sitzen geblieben war, einmal in der siebten, einmal in der achten Klasse.

Verachtung empfand er gegenüber Statussymbolen: „Man musste das neueste Handy haben, die neuesten Klamotten, und die richtigen ‚Freunde'. hat man eines davon nicht ist man es nicht wert beachtet zu werden. (…) Jocks sind alle, die meinen aufgrund von teuren Klamotten oder schönen Mädchen an der Seite über anderen zu stehen." Er schließt den Gedanken mit Hass: „Ich verabscheue diese Menschen, nein, ich verabscheue Menschen."

Das Leben hat Sebastian auf die Formel S.A.A.R.T. reduziert: Schule, Ausbildung, Arbeit, Rente, Tod. „Das Kind", schreibt er, „begibt sich auf seine persönliche Sozialisationsstrecke, und wird in den drauffolgenden Jahren gezwungen sich der Allgemeinheit, der Menschheit anzupassen." Sebastian wollte sich dem System, das er als Faschismus zu entlarven glaubte, nicht unterwerfen, er wollte etwas anderes: Rache. „Diese Rache wird so brutal und rücksichtslos ausgeführt werden, dass euch das Blut in den Adern gefriert." Sein Plan ging auf, aber es hätte noch viel, viel schlimmer kommen können. Das weiß man seit Erfurt, wo Robert S. im Jahr 2002 16 Menschen ermordete.

Der Abschiedsbrief zeichnet ein Bild, das vielerlei Schlüsse zulässt. War es Sinnentleerung, Markenwahn, Perspektivlosig-



LITTLETON Eric Harris (oben) und Dylan Klebold, die Attentäter der Columbine High School.

> Unter dem Verbotsaktionismus der Politiker bleibt eine Sache verborgen: die chaotische Gefühlswelt Sebastians.

> Rufe nach Verboten zeugen von allgemeiner Hilflosigkeit im Umgang mit dem Verbrechen.

INTERVIEW MIT HANS-JOACHIM OTTO (FDP) UND GRIETJE BETTIN (BÜNDNIS 90/DIE GRÜNEN)

„Verbote sind nur eine scheinbare Lösung."

PC Games: Was ist Ihrer Meinung nach ein „Killerspiel"?

Otto: „Ich halte den Begriff ‚Killerspiel' für nicht sehr aussagekräftig und etwas populistisch. Insofern bin ich mit einer Definition sehr zurückhaltend. Eine von mir initiierte Anfrage der FDP-Bundestagsfraktion an die Bundesregierung ergab, dass auch dieser ‚eine rechtliche Definition (…) nicht bekannt ist'. Es würde einer sachlichen Diskussion gut anstehen, wenn alle beteiligten Akteure mit klaren und fassbaren Begriffen operieren würden. Im Übrigen können bestimmte Medien – so auch Computerspiele – schon heute nach § 131 Strafgesetzbuch strafbar sein. Hier ist dann der Begriff ‚gewaltverherrlichend' einschlägig, nicht ‚Killerspiel'."

Bettin: „Ich verwende diesen Begriff ungern, weil er von vornherein negativ ist. Herr Beckstein, dem wir diesen Begriff ja zu verdanken haben, meint aber die sogenannten Shooter, also Spiele, in denen das Töten Teil der Handlung ist."

PC Games: Können „Killerspiele" die Gewaltbereitschaft steigern?

Otto: „Eine solche Einschätzung muss Wissenschaftlern überlassen werden. Es hat sich nach meinem Kenntnisstand bisher keine unstrittige oder herrschende Meinung im Hinblick auf kausale Zusammenhänge aufgetan. Eine Verengung von den Ursachen gewalttätigen Verhaltens auf das Spielen bestimmter Computerspiele jedoch halte ich für sehr unausgewogen und naiv. Meist sind weit komplexere gesellschaftliche Umstände und persönliche Gegebenheiten für das soziale Verhalten eines Menschen ausschlaggebend."



HANS-JOACHIM OTTO ist Vorsitzender des Ausschusses für Kultur und Medien des Deutschen Bundestags.

Bettin: „Ich glaube nicht. Die Gewaltdebatte in den Medien ist doch uralt. Sie wurde schon bei Büchern und Filmen geführt. Wer jetzt einseitig auf Computerspiele schimpft, setzt unterschiedliche Maßstäbe an die Medien an."

PC Games: Nach Erfurt und Emsdetten häufen sich die Fragen: Wer hat Schuld? Wer hat versagt?

Otto: „Schuld und Versagen sind sehr harte Begriffe. Es muss überprüft werden, ob sich die Taten hätten im Vorfeld erkennen lassen. Der Täter von Emsdetten hat sein Vorhaben im Vorfeld mehr oder minder offen angekündigt. Dort müssen also eventuelle Versäumnisse untersucht werden. Gegebenenfalls muss auch an bestimmten anderen Stellen justiert werden, beispielsweise bei der Betreuung von Schülern durch Vertrauenslehrer oder Psychologen. Nach Erfurt war der Ruf nach mehr Psychologen groß, geschehen ist wenig. Besonders steht hier auch die Politik in der Pflicht. Es darf jedoch nicht übersehen werden, dass grundsätzlich der Staat die Erziehungshoheit der Eltern nicht verletzen darf."

Bettin: „Computerspiele sind sicher nicht für Amokläufe verantwortlich zu machen. In beiden Fällen handelte es sich um junge Männer, die von echten sozialen Kontakten abgeschnitten und von schulischen Misserfolgen geprägt waren. Computerspiele waren nicht Ursache dieser Vereinsamung, sondern eher Ausdruck."

PC Games: Ist das Verbot von Spielen eine Lösung?

Otto: „An dieser Stelle sei nochmals mit Nachdruck darauf hingewiesen, dass nach § 131 Strafgesetzbuch das Verbreiten gewaltverherrlichender Spiele bereits heute strafbar ist. Das ist Sache des Staatsanwaltes, Gewaltverherrlichung kann von jedem Bürger angezeigt werden. Auf der darunter liegenden Ebene greift das deutsche Jugendschutzregime, das weltweit das härteste ist und als vorbildlich gilt. Darüber hinausgehenden Verboten ist von meiner Seite eine Absage zu erteilen, allein schon auf Grund der oben beschriebenen Definitionsprobleme. Im Übrigen halte ich es für gefährlich, nach jedem schrecklichen Ereignis das Unbehagen der Bürger auf ein bestimmtes Objekt zu lenken, das eindeutig nicht als alleiniges tatverursachendes Merkmal dargestellt werden kann. Im Hinblick auf eine differenzierte Auseinandersetzung mit Computerspielen und auf Sensibilisierung von Jugendlichen sei auf das Stichwort ‚Medienkompetenz' hingewiesen. Diese scheint mir auch bei einigen Politikern etwas unterentwickelt zu sein."

Bettin: „Nein, Verbote sind nur eine scheinbare Lösung. Es ist ja auch verlockend, missliebige Spiele zu verbieten, das geht relativ einfach. Eine detaillierte Ursachenanalyse, warum jemand zum Amokläufer wird, ist aber viel mühevoller."

PC Games: Wie hat der Gesetzgeber nach dem Amoklauf in Erfurt im Jahr 2002 reagiert?

Otto: „Hervorzuheben ist die Neuordnung des Jugendschutzrechts mit dem Jugendschutzgesetz und dem Staatsvertrag zum Jugendmedienschutz. Darüber hinaus wurden auch Änderungen im Waffenrecht und anderen Normen vorgenommen. Meines Erachtens hat der Gesetzgeber einige gute Ideen umgesetzt, die ganze Reform war allerdings zu ideologisch und emotional aufgeladen. An einigen Stellen ist das Gesetzeswerk auch über das Ziel hinausgeschossen. Das manifestiert sich dann durch die Abwanderung durchaus seriöser Firmen ins Ausland. Wir müssen aufpassen, dass wir die jungen Hersteller und Vertreiber von Computerspielen und die gesamte Community nicht kriminalisieren und ebenfalls ins Ausland treiben. Der wirtschaftliche und kulturelle Schaden wäre enorm – übrigens wäre dies auch für den Jugendschutz kontraproduktiv."



GRIETJE BETTIN ist medienpolitische Sprecherin im Kultur- und Medienausschuss bei Bündnis 90/Die Grünen.

Bettin: „Rot-Grün hat damals den Jugendschutz deutlich verschärft. Computerspiele dürfen seitdem nur noch entsprechend der Altersfreigabe verkauft werden, die die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle vornimmt. Außerdem haben wir das Strafgesetzbuch dahingehend erweitert, dass auch extreme Gewaltdarstellungen in Computerspielen verboten sind. Das beste Gesetz der Welt aber kann nicht verhindern, dass 12-Jährige Spiele spielen, die erst ab 16 freigegeben sind. Hier sind die Eltern gefragt."

PC Games: Haben Sie selbst mal ein Spiel – insbesondere ein „Killerspiel" – gespielt?

Otto: „Ich persönlich bevorzuge sportliche Computerspiele, zum Beispiel Autorennen, Skispringen oder Fußball. Mit meinen Töchtern habe ich mich aber auch schon mal an PC- oder Playstation-Games beteiligt, in denen geballert wird und die eine Altersfreigabe von 16 beziehungsweise 18 Jahren haben. Ich kann danach übrigens keine problematische Persönlichkeitsentwicklung bei meinen Töchtern oder mir beobachten …"

Bettin: „Ich habe schon Computerspiele gespielt, aber keinen Shooter. Ich maße mir dennoch nicht an, über diese Spiele aus Unkenntnis zu urteilen."

Die Fragen stellte Felix Schütz



ERFOLG FÜR DIE COMMUNITY Nach Erfurt hat sich die BPjS (heute: BPjM) entgegen allen Erwartungen gegen eine Indizierung von **Counter-Strike** (unten) entschlossen.

VOLKSSPORT Hunderte von Spielern treten auf LAN-Partys gegeneinander an. Sportlichkeit steht an erster Stelle. Die dargestellte Gewalt empfinden die meisten als lästig, weil sie ablenkt.

Von der vielfach beworbenen Kultur des Hinsehens ist in der Regierungskoalition wenig zu spüren.

keit, die Sebastians Wut zum Überkochen gebracht haben? Möglicherweise. Hatten Computerspiele ihren Anteil an seiner Verrohung? Möglicherweise. Aber der Gedanke drängt sich nicht als erster auf.

Die Vehemenz, mit der einige Politiker auf ein Verbot von „Killerspielen“ pochen, steht in einem bizarren Verhältnis zum Zeugnis, das Sebastian vor seinem Gewaltexzess abgelegt hat. Wer lauthals nach einer härteren Reglementierung verlangt, der macht es sich zu einfach, weil er Computerspiele über die persönlichen und sozialen Umstände des Täters stellt. Rufe nach solchen Verboten zeugen von allgemeiner Hilflosigkeit im Umgang mit dem Verbrechen. Andere, eventuell wichtigere Dinge verstummen im Nachhall der Hetzparolen: Wie kann es beispielsweise sein, dass sich ein Minderjähriger Waffen im Internet bestellt und sie auch bekommt? Wäre es nicht angebrachter zu prüfen, ob das Waffengesetz einer Überarbeitung bedarf?

Gern wird zudem vergessen, dass Deutschlands Jugendschutz bereits zum härtesten aller Industrienationen zählt. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) arbeiten zwar nicht fehlerfrei. Ein potenziell verstörender Titel wie das Adventure **Operation Undercover** mit seinen blutverschmierten Leichen ist beispielsweise ab sechs Jahren freigegeben. Aber Spiele, die zum virtuellen Töten zwingen oder Gewalt verherrlichen, haben entweder keine Jugendfreigabe oder stehen auf dem Index.

Der Medienexperte der FDP-Bundestagsfraktion, Hans-Joachim Otto, hält dieses Prinzip für „weitgehend anerkannt und praktikabel“. Laut Otto werde eine einseitige Verschärfung der Jugendschutzgesetze solche Einzeltaten nicht verhindern können, dafür aber zu mehr Bevormundung und weniger eigen- und elternverantwortlicher Auseinandersetzung mit modernen Medien führen.

Die Grünen sehen das ähnlich. Verbote seien „zwecklos und nicht zielführend“. Stattdessen fordern sie einen „kompetenten Umgang mit Spielen“. Die medienpolitische Sprecherin der Fraktion, Grietje Bettin, betont, dass Computerspiele Teil einer Jugendkultur seien, der vor allem ältere Menschen oft mit Unkenntnis und Unverständnis gegenüber stünden.

Was Bettin anspricht, heißt im Fachjargon „digital gap“. Damit ist die Kluft gemeint, die neue Medien zwischen Alt und Jung bilden. Kinder und Jugendliche haben ein geschicktes Händchen beim Gebrauch von Maus und Tastatur, sie verschicken eine E-Mail mit wenigen Griffen, weil sie in einer multimedialen Zeit groß werden. Sie lernen den Umgang mit Computern meist so selbstverständlich wie ihre Muttersprache. So mancher Erwachsene reagiert darauf mit Angst – verständlicherweise. Unbekanntes und Unkontrollierbares verleitet automatisch zu einer Abwehrhaltung, die sich in diesem Fall als Verbotsreflex äußert: Hinfort mit den Spielen, weil uns die Handhabe damit fremd ist!

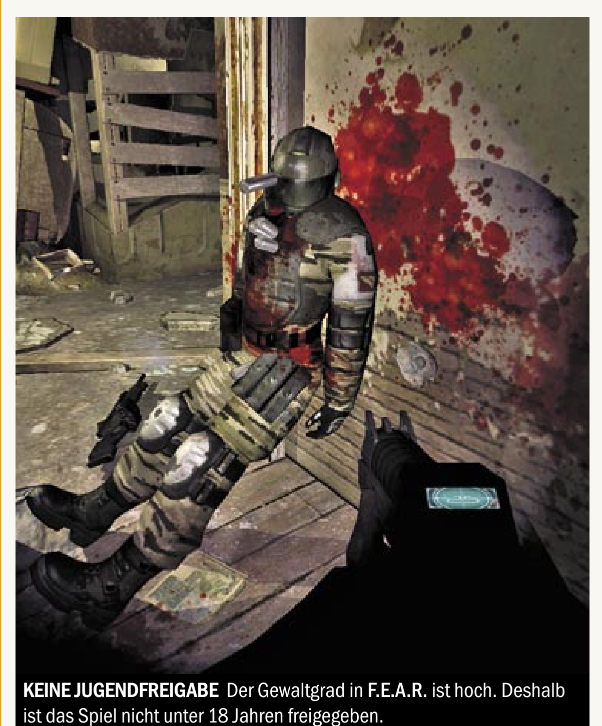
Von der vielfach beworbenen Kultur des Hinsehens ist in der Regierungskoalition wenig zu spüren. Jedenfalls wenn es um elektronisches Entertainment geht. Stattdessen entsteht der Eindruck vom Gegenteil: Die möglichen Motive von Sebastian werden verschleiert, die Aufmerksamkeit auf Gewaltspiele gelenkt. Reihenweise verschwanden die Veröffentlichungen des Täters unter staatlich betriebenen Zensurmaßnahmen. Der Beigeschmack erweist sich angesichts des po-



AGE of EMPIRES III The War Chiefs
Feinde wollen dein Land? Dann sollen sie es haben. Als Grabstätte.
Unterstütze Sioux, Irokesen und Azteken bei der Verteidigung Amerikas. Bezwinge als Kriegsherr deine Gegner, baue Einheiten aus und treibe sie bis zur entscheidenden Schlacht an. Verteidige dich gegen Übergriffe der europäischen Entdecker und entscheide wilde Kämpfe zu deinen Gunsten. Lass deine Macht wachsen, entdecke unbekannte Gebiete und meistere die neue Einzelspieler-Kampagne. Dieses Land wird dein Erbe in sich tragen. Für immer.
www.ageofempires3.com
Games for Windows
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
©2006 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Age of Empires, Ensemble Studios und das Microsoft Games Studios Logo sind entweder Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Reizwort „Killerspiel“

Politiker versuchen sich an einer Definition des Begriffs „Killerspiel“. Doch die Erklärungen lassen Präzision vermissen.



KEINE JUGENDFREIGABE Der Gewaltgrad in **F.E.A.R.** ist hoch. Deshalb ist das Spiel nicht unter 18 Jahren freigegeben.

Ministerpräsident Edmund Stoiber:

„Es müssen solche Spiele verboten werden, in denen Mord und Totschlag propagiert und dazu angeleitet wird.“

Heißt: Gemäß dieser Definition wäre jedes Action-Spiel betroffen. Selbst Strategie- und Rollenspiele erfüllen die Kriterien für ein Verbot. Kurz wäre die Liste der erlaubten Spiele: Sport-, Denk- und Knobelspiele blieben übrig. Selbst Adventures könnten betroffen sein, wenn man als Beispiel **Operation Undercover** anführt, in dem Sie als Spieler an einer Stelle zwingend einen finalen Schuss anwenden. Selbst **Anno 1701** könnte fragwürdig sein, weil es militärische Konflikte enthält, in dem Häuser kaputtgehen und Soldaten sterben.

CDU-Fraktionsvize Wolfgang Bosbach:

„Das sind Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt.“

Heißt: Hier stellt sich sofort die Frage, ab welchem Zeitpunkt der Begriff „wesentlich“ greift. Prinzipiell würden auch nach dieser Definition die oben genannten Spiele auf der Verbotsliste landen.

Wissenschaftlicher Dienst des Bundestages:

„Killerspiele sind solche Computerspiele, in denen das realitätsnah simulierte Töten von Menschen in der fiktiven Spielwelt wesentlicher Bestandteil der Spielhandlung ist und der Erfolg des Spielers im Wesentlichen davon abhängt. Dabei sind insbesondere die grafische Darstellung der Tötungshandlungen und die spielimmanenten Tötungsmotive zu berücksichtigen.“

Heißt: In welcher Form die grafische Darstellung und die Tötungsmotive zu werten sind, ist nach dieser Begriffsfindung nicht eindeutig geklärt. Auf politischer Ebene ist man sich längst noch nicht im Klaren darüber, was genau nun ein „Killerspiel“ ist. Und was nicht.

Sebastian: „Ich habe mich versteckt, seitdem hatte ich Angst. Diese Angst schlägt so langsam in Wut um.“

litischen Populismus als umso fahler.

Glücklicherweise leben wir in einer Zeit, die es nicht zulässt, dass jemand mundtot gemacht wird. Das Internet forciert die freie Meinungsäußerung. Diese umfasst auch das Recht, Informationen mit allen Verständigungsmitteln ohne Rücksicht auf Grenzen zu verbreiten. So steht es im Grundgesetz geschrieben.

Sebastians Publikationen sind für alle einsehbar, die sich auf die Bedienung von Google verstehen. So reichen wenige Mausklicks, um zu Nachrichten vorzustoßen, die mehr zur Natur des Vorfalls im Emsdetten verraten als jeder Koalitionspolitiker.

Bereits vor zwei Jahren äußerte sich der Selbstmörder im Forum von www.das-beratungsnetz.de über seinen seelischen Zustand. Er klagt über Ängste in der Schule, darüber, dass ihn andere Schüler verprügeln wollten. „Ich habe mich versteckt, seitdem hatte ich Angst. Diese Angst schlägt so langsam in Wut um.“ Unmissverständlich einer der letzten Sätze der Botschaft: „Für die, die es noch nicht genau verstanden haben: Ja, es geht hier um Amoklauf!“

Soll und kann man derlei Aussagen in einem Internet-Forum ernst nehmen? Die Fülle an Sprücheklopfern, die sich online tummeln, erschwert die Filterung von wichtig und unwichtig. Hier lässt sich niemandem ein Vorwurf machen, auch nicht, obwohl Sebastian am Ende schreibt: „Ich weiss selber nicht woran ich bin, ich weiss nicht mehr weiter, bitte helft mir.“

Der Hilferuf blieb ungehört, aber er gibt ein Stück der Verzweiflung preis, die Sebastian mit 16 Jahren gefühlt haben muss. Der Brückenschlag zu „Killerspielen“ kommt von weither.

Zynischer Abschied

In seinem Abschiedsvideo steht Sebastian im Wohnzimmer seiner Eltern und redet frontal in die Kamera. Manchmal läuft er vor und zurück, fährt sich mit der Hand über den Oberkörper, kratzt sich hinter dem Kopf. Er macht einen rastlosen Eindruck, spricht mit jugendlicher Stimme auf Englisch über seinen Abscheu vor Markenklamotten, Konsumgeilheit und Lehrer, die ihm vorschreiben, was er zu tun und zu lassen hat. Gelegentlich, wenn er aus seiner Vergangenheit berichtet, ringt er nach Worten.

Es hat ein Ereignis gegeben in seinem Leben, das er als prägend erachtet. Stotternd erzählt er von einer Zeit, damals, als ein Typ aus seiner Klasse an ihn herangetreten sei und einen Schlüssel mit einem Feuerzeug erhitzt habe. Diesen glühenden Schlüssel habe man ihm auf die Hand gepresst. „What the fuck?“, sagt Sebastian. Und schweigt lange. Die Stille dieser Pause liegt schwer im Raum.

Dann folgt die zynische Ankündigung seiner Tat: „It would be better if you can run on Monday. Because I got a gun, I got bombs, I got molotov cocktails.“ Er nähert sich der Kamera, fast so weit, bis er mit dem Gesicht ans Objektiv stößt. „This is war“, sagt er, wobei er jedes Wort auszukosten scheint. Er sagt nicht: „It’s going to be like fucking **Doom**!“

Die Spurensicherung, die dieser Tage auf dem Gelände der Geschwister-Scholl-Realschule Patronenhülsen einsammelt, wird ganze Arbeit leisten. Sie wird den Weg ermitteln, den Sebastian während seines Rachefeldzugs zurücklegte. Sie wird ermitteln, wie viele Schüsse abgefeuert wurden. Sie wird ermitteln, in welche Richtung sein Blick gewandt war, als er sich das Leben nahm.

Die wahre Ursache des Todeslaufs festzustellen, das liegt an uns. (tw)

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT




PCIe Grafikkarte

ASUS EN7950GT/HTDP

Leistungsstarke Grafikkarte für eine optimale Performance bei aktuellen 3D-Spielen.

- NVIDIA® GeForce™ 7950 GT Chip
- 512 MB GDDR3-RAM
- 550 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- 24 Pixel-Pipelines
- 2x DVI, TV-Out
- SLI™ Ready



269,-

PCIe Grafikkarte

ASUS EAX1650XT/2DHT

3D-Grafikkarte, die für Spiele ebenso geeignet ist wie für Multimedia-Anwendungen.

- ATI Radeon® X1650 XT Chip
- 256 MB GDDR3-RAM
- 600 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- Shader Version 3.0
- 2x DVI, TV-Out
- CrossFire™ Ready



149,-

ASUS®

Rock Solid · Heart Touching



Sockel 775 Mainboard

ASUS P5B Deluxe/WIFI-AP

Komplett ausgestattetes Mainboard für INTEL® Prozessoren inklusive der neuen Core™ 2 Duo Generation. Mit integriertem Wireless-LAN lässt sich ein Computer auf P5B Deluxe Basis in jedes Netzwerk bequem integrieren.

- INTEL® P965 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID, 2x S-ATA II
- 4x USB 2.0, FireWire
- 2x Gigabit-LAN, Wireless-LAN
- 8-Kanal Sound
- ATX



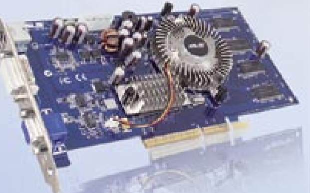
189,-

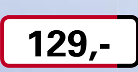
PCIe Grafikkarte

ASUS EN7600GS TOP/2DHT

Allround-Grafikkarte für eine zuverlässige Leistung in allen Anwendungen.

- NVIDIA® GeForce™ 7600 GS Chip
- 256 MB GDDR3-RAM
- 600 MHz Chiptakt
- 1.400 MHz Speichertakt
- 12 Pixel-Pipelines
- 2x DVI, TV-Out
- SLI™ Ready





129,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS P5N32-E SLI

Für INTEL® Core™ 2 Duo und SLI™ optimiertes ATX-Mainboard für Sockel 775 Prozessoren.

- NVIDIA® nForce™ 680i SLI Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 3x PCIe x16, 1x PCIe x1, 2x PCI
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 4x USB 2.0, FireWire
- 2x Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound
- ATX



229,-

Sockel AM2 Mainboard

ASUS M2N-E

ATX-Mainboard für AMD Dual-Core Prozessoren des aktuellen AM2 Sockels.

- NVIDIA® nForce™ 570 Ultra Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x4, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 4x USB 2.0
- Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound
- ATX



94,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

* € 0,14 / Minute

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 164-165











24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 905040*

WWW.ALTERNATE.DE

JAHRESRÜCKBLICK | AKTUELL

Spiele des Jahres

Sie haben gewählt: Mehr als 2.500 Leser haben sich an unserer Umfrage beteiligt und ihre Spiele des Jahres 2006 bestimmt. Hier sind die Sieger!

BESTES STRATEGIESPIEL



27 % Anno 1701

13 % Medieval 2: Total War

12 % Company of Heroes

Unsere Leser ziehen realistische Szenarien der Fantasy- und Science-Fiction-Konkurrenz deutlich vor. Selbst Top-Lizenzen wie **Star Wars** haben diesmal das Nachsehen!

WEITERE PLATZIERUNGEN Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2 (10%), Spellforce 2: Shadow Wars (7%) und Star Wars: Empire at War (7%)

Das Jahr 2006 ist vorbei, doch was da passiert ist, hält uns wach. Auf den folgenden vier Seiten lesen Sie nicht nur über kleine und große Ereignisse der vergangenen zwölf Monate, sondern finden in den Kästen auch die Ergebnisse Ihrer Wahl zum besten Spiel des Jahres, an der mehr als 2.500 PC-Games-Leser teilgenommen haben!

Januar: Üble Latenz

Es beginnt die Leidensgeschichte vieler **World of Warcraft**-Abonnenten. Denn in diesem Monat merken sie, dass die Verbindungsprobleme und hohen Latenzzeiten der Weihnachtsfeiertage kein einmaliges Ärgernis sind. Der Ausgleich, den Blizzard für verlorene Zeit gutschreibt, kann niemanden mehr gütig stimmen – verständlich bei sekundenlangen Aussetzern, Verbindungsabbrüchen und unspielbaren 40-Mann-Raids. Was dann geschieht, hätte etwas Komisches an sich, wäre es im Grunde nicht so traurig: Blizzard schiebt den Providern die Schuld zu. Diese streiten hingegen alles ab. Während zwei sich streiten, weinen die dritten – die Spieler.

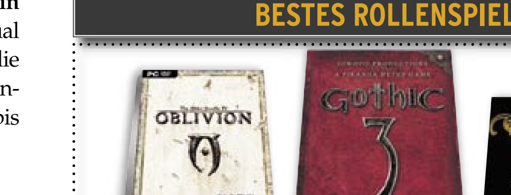
Februar: Spiele in Serie

Was haben **Sam & Max**, **Sin Episodes** und die Add-ons zu **Half-Life 2** gemeinsam? Okay, das war leicht: Alle sind sie Episoden-Spiele, die wenig Umfang für noch weniger Geld bieten. Im Februar zeichnet sich ab, dass immer mehr Entwickler weg von Vollpreisspielen und hin zu Häppchen wollen. Dass mit diesem Konzept nicht alle Studios Erfolg haben, zeigt die jüngste Vergangenheit: Den **Sin Episodes**-Machern von Ritual gehen mittlerweile nämlich die Angestellten flöten, die Ankündigung von Episode 2 steht bis heute aus.

März: Gut gedeutschert

Nach der Traumwertung für die US-Version von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** treffen wütende Leserbriefe bei uns ein. Der Grund: Die deutsche Version des Rollenspiels ist durchtränkt von stümperhaften Übersetzungen und Fehlern wie abgeschnittenen

BESTES ROLLENSPIEL



46 % Gothic 3

31 % The Elder Scrolls 4: Oblivion

10 % Neverwinter Nights 2

Allen Bug-Skandalen zum Trotz setzt sich das in Deutschland entwickelte **Gothic 3** mit großem Abstand vor die Konkurrenz. **Oblivion** sitzt sicher, aber abgeschlagen auf Platz 2.

WEITERE PLATZIERUNGEN Titan Quest (6%) und Guild Wars Nightfall (3%)

BESTES ACTIONSPIEL



27 % Dark Messiah of Might & Magic

16 % Battlefield 2142

13 % Prey

Das rabiate Fantasy-Gemetzel **Dark Messiah** kommt an, ungeachtet unserer Wertung von „nur" 82 Punkten. Beachtlich: Trotz geringer Spielzeit erreicht **Prey** den dritten Platz!

WEITERE PLATZIERUNGEN Hitman: Blood Money (10%), Splinter Cell: Double Agent (10%), Tomb Raider Legend (7%) und Ghost Recon: Advanced Warfighter (4%)

BESTES RENNSPIEL



49 % Need for Speed: Carbon

21 % GTR 2

20 % FlatOut 2

Wer EA den Vorwurf macht, Jahr für Jahr seine Rennspiel-Reihe nur aufzuwärmen, der muss hier staunen: Der jüngste Ableger **Need for Speed: Carbon** rast der Konkurrenz davon!

WEITERE PLATZIERUNGEN Crashday (4%) und RACE: The WTCC Game (3%)

BESTES SPORTSPIEL





41 % Pro Evolution Soccer 6

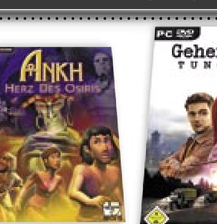
27 % FIFA 07

8 % NHL 07

EA Sports mag den Markt zwar anteilsmäßig dominieren, doch trotzdem schlagen die Herzen unserer Leser deutlich stärker für den Ausnahme-Kicker von Konami.

WEITERE PLATZIERUNGEN NBA Live 07 (6%) und FIFA Fußball Weltmeisterschaft 06 (5%)

BESTES ADVENTURE



27 % Geheimakte Tunguska

20 % Ankh: Herz des Osiris

16 % Runaway 2

Für Adventure-Freunde war 2006 ein tolles Jahr. Besonders gut haben unseren Lesern die beiden deutschen Vorzeigetitel **Ankh** und **Geheimakte Tunguska** gefallen.

WEITERE PLATZIERUNGEN Sam & Max: Culture Shock (14%), Baphomtes Fluch 4 (8%), Dreamfall: The Longest Journey (8%) und Undercover: Operation Wintersonne (2%)



SPIEL DES JAHRES

Hier finden Sie die drei Spiele, die laut Meinung unserer Leser schlicht und ergreifend die besten Titel sind, die das Jahr 2006 hervorgebracht hat.



28 % Gothic 3

20 % The Elder Scrolls 4: Oblivion

13 % Anno 1701

Kein Spiel wurde in diesem Jahr stärker herbeigesehnt und kontroverser diskutiert – dennoch oder gerade deswegen landet **Gothic 3** auf dem ersten Platz. Das geniale **Oblivion** muss sich mit etwas weniger begnügen, während **Anno 1701** nur unweit dahinter liegt.

WEITERE PLATZIERUNGEN Medieval 2 (6%), Company of Heroes (5%), Battlefield 2142 (3%), Pro Evolution Soccer 6 (3%) und Geheimakte Tunguska (2%)

MULTIPLAYER-SPIEL DES JAHRES



40 % Battlefield 2142

15 % Guild Wars Nightfall

13 % Guild Wars Factions

Guild Wars, gebührenfreies Online-Rollenspiel, wurde dieses Jahr durch gleich zwei neue Kapitel fortgesetzt. Doch nicht mal in der Summe erreichen sie eine so hohe Lesergunst wie **Battlefield 2142**!

WEITERE PLATZIERUNGEN Ghost Recon: Advanced Warfighter (9%)

DEUTSCHES SPIEL DES JAHRES



46 % Gothic 3

28 % Anno 1701

7 % Geheimakte Tunguska

Nach den Ergebnissen zum Spiel des Jahres überrascht es nicht: **Gothic 3** gewinnt auch hier. Der Überraschungshit **Geheimakte Tunguska** muss sich der Aufbau-Königin **Anno 1701** beugen.

WEITERE PLATZIERUNGEN Paraworld (6%), Die Siedler 2: Die nächste Generation (5%), Darkstar One (3%) und Ankh: Herz des Osiris (3%)

Texten. In einem Gespräch mit dem König bieten sich Sätze wie „Ich bin auf die Götter nicht gut zu“, was selbst Analphabeten zu denken geben sollte. Wir werten um zwei Punkte ab, gleichzeitig basteln unsere hauseigenen **Oblivion**-Experten einen Mod zusammen, welcher die Lokalisationsfehler im Tutorial behebt.

April: Bezahl-Downloads

Und noch mal **Oblivion**: Während das Geschrei um die deutsche Version langsam verstummt, brüllt es schon wieder woanders-her: Entwickler Bethesda verkündet Pläne, kleine Erweiterungen für **Oblivion** kostenpflichtig zu machen. Wer also eine der neuen Quests spielen oder sein Pferd schmücken will, muss zahlen. Viele finden das blöd, andere stört es überhaupt nicht. Heute wissen wir: Bethesdas Konzept ist aufgegangen.

Mai: Im Spielerparadies

Das Convention Center in Los Angeles mutiert einmal pro Jahr zum Mekka für Spieler, nämlich wenn dort die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) stattfindet – eine Fachbesuchermesse nur für Computer- und Videospiele. PC Games ist selbstverständlich vor Ort, wirft zwischen knackigen Babes und wummernden Bässen erste Blicke auf die heißesten Titel – und legt auch mal Hand an. An die Spiele, nicht an die Babes. Und obwohl **Hellgate: London**, **Crysis** und **Bioshock** für Begeisterung sorgen, verbirgt sich der eigentliche Star der Messe nicht im PC-Bereich: Es ist Nintendo, das mit seiner neuen Konsole Wii absurd große Menschenmassen anlockt, ungeachtet der bis zu vierstündigen Wartezeiten!

Juni: Physik onboard

Gothic 3 hat es. **Ghost Recon: Advanced Warfighter** auch. Und **Sacred 2** wird es haben. Die Unterstützung von **Ageia PhysX**-Beschleunigern, ein neues Stück Wunderhardware, das zuvor auf der E3 noch für Aufregung sorgte. Physikalische Berechnungen in irrer Qualität sollen diese Karten ermöglichen – erste Demos wie der Mini-Shooter **Cell Factor** bringen die Spieler zum Glühen, Freizeit-Bastler machen schon mal einen Steckplatz im Rechnergehäuse frei. Bis die ersten enttäuschenden Testberichte eintrudeln. Ein Sprung ins Jetzt zeigt: Immer mehr Spiele – darunter auch solche auf Basis der **Unreal**-Engine **3** – unterstützen zwar **PhysX**-Karten, doch spürbare Verbesserungen in Darstellung oder Performance will noch keiner so richtig gefunden haben. Vielleicht nächstes Jahr, Ageia?

Juli: Die E3 macht dicht

Diesmal war es den Ausstellern zu viel. Zu viel Babes, zu viel Rummel – und vor allem zu viel Geld. Die Unsummen, die ein Stand auf der E3 mittlerweile verschlingt, möchte niemand mehr bezahlen. Daher die schockierende Nachricht: Die E3 in ihrer alten Form wird es nie wieder geben, dafür kündigen die Veranstalter ein neues Konzept an: Kleiner, ruhiger und professioneller soll es zugehen, für weniger geladenes Fachpublikum und ohne halbnackte Frauen. Damit neigt sich eine Ära dem Ende zu – und alle Welt blickt ab sofort nach Leipzig und seine Games Convention, die von diesem Zeitpunkt an größte Spielemesse der Welt.

August: Leipzig ganz groß

Die Games Convention verbucht in diesem Jahr einen neuen Besucherrekord. Erstmals dürfen Spieler die am meisten erwarteten Titel wie **Crysis** oder **WoW: The Burning Crusade** selbst ausprobieren. Wieder mit dabei: Das orchestrale Eröffnungskonzert, das diesmal neben wundervoller Spiele-Musik auch einen unkomischen Vortrag von **Sims**-Erfinder Will Wright bietet. Schlechter dagegen kommt die schnarchige Rede von Hans-Ernst Hanten an. Redakteur Felix Schütz klemmt sich gerade Streichhölzer zwischen die Augenlider, als das Publikum den Ministerialdirigent für Kultur und Medien kurzerhand von der Bühne klatscht. Sichtlich gerädert beschreibt Felix diesen Moment später noch als einen „tosenden Schauer der Erlösung“.

September: Genre-Revival

„Point & Click ist tot!“ Wir werden einfach nicht müde, Charles Cecil zu zitieren, wie er sich einst anlässlich der Präsentation seines Adventures **Baphomets Fluch 3** meterweit aus dem Fenster lehnte. September 2006 strafen ihn nicht nur die Fans, sondern erstmals auch die Verkaufszahlen Lügen: **Geheimakte Tunguska**, neben **Ankh** ein weiteres deutsches Spitzen-Adventure, klettert in den Charts hinauf, als wären ihm Flügel gewachsen. Dass das einst totgeglaubte Genre nicht nur derart gesunden, sondern auch kommerziell erfolgreich sein kann, haben viele für unmöglich gehalten. Doch nun gibt es keinen Zweifel mehr: Die klassischen Adventures sind zurück.

Oktober: Umstrittener Test

Nach dem Erscheinen von **Gothic 3** ist das Wort „Bug“ unter deutschen Schimpfwörtern ein paar Ränge aufgestiegen. Denn obwohl das Rollenspiel reißenden Absatz findet und auch die Fangemeinde zufrieden stellt, sind viele Spieler empört: Unfertig soll es sein, verbuggt, schlecht ausbalanciert. Auch für uns gestaltet sich der Test als ein Ritt auf der Rasierklinge. Zahlreiche Rücksprachen mit den Entwicklern und zwei Dutzend Spielstunden später entscheiden wir: Die noch unfertige Testversion bekommt keinen Gold-Award. Später zeigen sich zwei Dinge: 1) Vielen Käufern ist die Wertung immer noch zu hoch. 2) Unsere Leser lieben **Gothic 3** trotzdem – wie die Wahl zum Spiel des Jahres deutlich zeigt.

November und Dezember

Es ist der 20. November 2006 in Emsdetten: An der Geschwister-Scholl-Realschule verletzt der 18-jährige Sebastian B. 37 Menschen mit einer Schusswaffe und nimmt sich im Anschluss das Leben. Noch ehe die Tat untersucht, geschweige denn verdaut ist, stürzt sich die Boulevardpresse gierig auf die Tragödie. Was folgt, ist eine oftmals populistische, oberflächliche Berichterstattung, die den sogenannten „Killerspielen“ die Haupt- oder zumindest Mitschuld an der Tat einräumt. Umgehend äußerten sich zahlreiche Politiker zu einem tief greifenden Verbot brutaler Spiele – eine Debatte, die bis heute anhält und die wir in dieser Ausgabe ab Seite 22 ausführlich behandeln. (fs)

TOP 5 DER PUBLISHER: WER HAT DIE BESTEN SPIELE?

Nachdem Ubisoft vergangenes Jahr in unserer Lesergunst zurückgefallen war, holt die Firma nun gehörig auf. EA bleibt jedoch an der Spitze.

Publisher	Anteil	Spiele
ELECTRONIC ARTS	23,00 %	Battlefield 2142, Need for Speed: Carbon, Half-Life 2: Episode 1, Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2
UBISOFT	20,38 %	Splinter Cell 4, Dark Messiah, Die Siedler 2: DNG, Heroes of Might and Magic 5, Ghost Recon: Advanced Warfighter
JOWOOD	18,40 %	Spellforce 2: Shadow Wars, Gothic 3
TAKE 2	9,44 %	The Elder Scrolls 4: Oblivion, Prey, Civilization 4: Warlords
THQ	7,10 %	Titan Quest, Company of Heroes

BESTE GRAFIK




36 % Gothic 3

30 % The Elder Scrolls 4: Oblivion

13 % Anno 1701

Deutsche Entwicklungen gehören mittlerweile auch technisch zur ersten Garde, wie **Anno 1701** und **Gothic 3** beweisen. Auffällig: Bis auf **Battlefield 2142** tauchen keine Ego-Shooter in der Liste auf!

WEITERE PLATZIERUNGEN Company of Heroes (7%), Battlefield 2142 (3%) und Spellforce 2: Shadow Wars (2%)

BESTER SOUND



34 % Gothic 3

14 % Need for Speed: Carbon

13 % The Elder Scrolls 4: Oblivion

Die Sound-Produktion von **Gothic 3** war aufwendig, was unsere Leser hiermit honorieren. Aber auch lizenzierte Soundtracks finden Zustimmung – wenn Sie denn so schmissig klingen wie bei **Need for Speed**.

WEITERE PLATZIERUNGEN Company of Heroes (10%), Anno 1701 (10%) und Battlefield 2142 (5%)

BESTES ADD-ON




23 % Half-Life 2: Episode 1

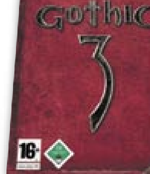
10 % F.E.A.R. Extraction Point

10 % Dawn of War: Dark Crusade

Die erste von drei neuen **Half-Life 2**-Episoden landet verdient auf dem ersten Platz. Das eigenständige lauffähige Add-on zu **Dawn of War** hätte es Fast auf Rang 2 und somit vor **F.E.A.R.** geschafft.

WEITERE PLATZIERUNGEN Age of Empires 3: The Warchiefs (8%), Oblivion: Knights of the Nine (7%), Schlacht um Mittelerde 2: Aufstieg des Hexenkönigs (7%)

ENTTÄUSCHUNG DES JAHRES


24 % Gothic 3

12 % Need for Speed: Carbon

11 % Die Gilde 2

Spiele, die zu früh erscheinen oder verbuggt sind, werden abgestraft: **Gothic 3** und **Die Gilde 2** sind solche Fälle. Auch innovationsarme Fortsetzungen wie von **Need for Speed** oder **Splinter Cell** sorgen für Enttäuschung.

WEITERE PLATZIERUNGEN Stronghold Legends (11%), Anstoß 2007 (8%), The Elder Scrolls 4: Oblivion (7%) und Splinter Cell: Double Agent (7%)

Top Ten 2007

2006 brachte nur wenige Spiele-Perlen hervor, 2007 dagegen verspricht ein Jahr der Superlative zu werden. PC Games präsentiert zehn potenzielle Hits.

Ihre Portokasse sollte gut gefüllt sein, denn 2007 wird für Vollblutspieler ein äußerst teures Jahr! Mindestens zehn potenzielle 90er-Kandidaten erscheinen in den nächsten zwölf Monaten. Drängten 2006 mehrheitlich erstklassige Rollenspiele auf den Markt, drücken sich nun wieder Shooter die Klinke in die Hand: **Crysis**, **Stranglehold** und **Unreal Tournament 2007** sind nur die Spitze des Eisbergs. Klar, dass auch Echtzeit-Strategie- und Online-Rollenspiele dabei sind.

Doch welcher Titel hat das Potenzial zum Spiel des Jahres? Die PC Games-Redaktion stimmte intern ab, und natürlich haben wir auch Sie, unsere Leser, in Form eines Hype-O-Meters befragt. Das Ergebnis präsentieren wir Ihnen hier - viel Spaß! (oh)

Supreme Commander — PLATZ 10

Neun Jahre mussten Fans des legendären Total Annihilation auf einen Nachfolger warten. Mit Supreme Commander ist es im Februar so weit.

INNOVATION | Wirklich Neues bringt **Supreme Commander** – von der Navigation per Zoomfunktion abgesehen – nicht. Chris Taylors Echtzeit-Strategie-Epos bewegt sich jedoch mit Tausenden von Einheiten und riesigen Schlachten abseits des Mainstreams.

TECHNIK | In Testspielen konnte die 3D-Engine bis zu 700 Einheiten darstellen – pro Spielpartei! Allein das hebt **Supreme Commander** aus der Masse der Strategiespiele hervor. Allerdings ist die Performance der vorliegenden Beta-Version noch dürftig.

MEHRSPIELER | **Supreme Commander** ist primär für Mehrspielergefechte gedacht.

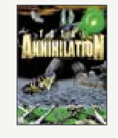
HYPE-O-METER | Bei 6 Prozent der Leser steht das Spiel auf Platz 1 der Wunschliste.



KOMPAKT Dicht an dicht drängen sich die Produktionsstätten in Supreme Commander.

MASSEN In den Mehrspielerpartien setzen sich Armeen aus Hunderten von Einheiten zusammen.

KÖNNTE IHNEN GEFALLEN, WENN SIE TOTAL ANNIHILATION MÖGEN | Ganz klar: Fans von futuristischen Massenschlachten kommen voll auf ihre Kosten. Micromanagement? Fehlanzeige!



CHRISTIAN BURTCHEN

Obwohl die Grafik – verglichen mit C&C 3 – nüchtern ist, hoffe ich auf ein echtes Meisterwerk. Tausende Einheiten auf riesigen Schlachtfeldern verschieben – ein Fest für echte Strategen!

ENTWICKLER: Gas Powered Games
ANBIETER: THQ
TERMIN: 16. Februar 2007

Enemy Territory: Quake Wars — PLATZ 9

Aliens gegen Menschen, Strogg gegen GDF. Die Quake-Serie findet nun erstmals auf großen Schlachtfeldern statt.

INNOVATION | Die Entwickler erfinden mit **Quake Wars** das Genre zwar nicht neu, kombinieren jedoch geschickt erprobte Elemente aus **Battlefield** und **C&C: Renegade**.

TECHNIK | Die Grafik ist nicht ganz so schön, wie hochpolierte Vorschau-Screenshots glauben machen wollen. Das Bildqualität liegt in etwa auf **Battlefield 2142**-Niveau.

MEHRSPIELER | **Quake Wars** ist ein ernst zu nehmender Konkurrent für **Battlefield 2142** und **UT 2007**. Das haben Testpartien auf der E3 und Games Convention gezeigt.

HYPE-O-METER | Trotz des großen Namens spielt **Quake Wars** bei den Lesern keine Hauptrolle. Nur 1 Prozent betrachten diesen Spieletitel als den Tophit 2007.



DIVERGENT Die zombiehaften Strogg unterscheiden sich deutlich von den konventionellen GDF.

TEAM Im Spiel marschieren Sie zwar nicht so hübsch in Formation, trotzdem sollten Sie Fühlung halten.

KÖNNTE IHNEN GEFALLEN, WENN SIE BATTLEFIELD 2142 MÖGEN | Im Gegensatz zu **Battlefield 2142** zwingt **Quake Wars** verstärkt zum Teamplay, da Sie nacheinander bestimmte Missionsziele erledigen.



SEBASTIAN WEBER

Battlefield trifft Quake, ein Traum wird wahr! Als Battefield-2142-Fan hoffe ich nur, dass Splash Damage ein Spiel mit weniger Bugs abliefert. Dann werde ich nämlich kaum vom Rechner loszueisen sein.

ENTWICKLER: Splash Damage
ANBIETER: Activision
TERMIN: 2007

World of Warcraft: The Burning Crusade — PLATZ 8

Mehr Stoff für Süchtige! Mit dem Add-on The Burning Crusade – kurz TBC – erhöht Blizzard die Online-Dosis.

INNOVATION | Das Add-on revolutioniert das Genre zwar nicht, bringt aber lang erwartete Verbesserungen wie ein überarbeitetes PvP-System und neue Quests.

TECHNIK | Technisch bleibt alles beim Alten. Lediglich ein paar neue Spielfiguren und Leveltexturen kommen hinzu.

MEHRSPIELER Da mit **The Burning Crusade** viele neue Instanzen für kleinere Spielergruppen hinzukommen, verführt das Add-on zu noch mehr Online-Spielzeit.

HYPE-O-METER | Laut Umfrage warten nur 3 Prozent der PC Games-Leser sehnsüchtig auf das Add-on. Die Dunkelziffer dürfte jedoch weit höher liegen!



SCHERBENWELT Einen großen Teil der neuen Quests finden Sie in der Heimatwelt der Orks.

WAIDMANNSHEIL Ein Level-70-Jäger nimmt einen Schurken aufs Korn.

GEFÄLLT, WENN SIE AUCH DAS WoW-HAUPTSPIEL LIEBEN | Wir können es nur wiederholen: Wenn Sie schon seit zwei Jahren an der WoW-Nadel hängen, kommen Sie um das Add-on nicht herum.



JURI ANGER

Für mich ist schon jetzt The Burning Crusade das Spiel 2007, weil Blizzard damit längst überfällige Änderungen für World of Warcraft bringt. Schluss mit stressigen 40-Mann-Instanzen und sinnloser PvP-Fließbandarbeit!

ENTWICKLER: Blizzard
ANBIETER: Vivendi Universal
TERMIN: 16. Januar 2007

Warhammer Online: Age of Reckoning — PLATZ 7

GOA bastelt am Methadon für WoW-Abhängige. Ob der Coup gelingt, sehen wir Ende des Jahres. Interessierte gibt es viele.

INNOVATION | Wenn **World of Warcraft** die besten MMORPG-Spielideen kombiniert hat, ist **Warhammer Online** ein Destillat dieses Konzepts mit starken Anleihen aus **Dark Age of Camelot**, das übrigens von denselben Entwicklern stammt.

TECHNIK | **Warhammer Online** ist technisch keine Perle. Die Grafik bewegt sich auf WoW-Niveau, wenn auch die Grundstimmung düsterer ist.

MEHRSPIELER | Da **Warhammer Online** ein reines Online-Spiel ist und viel Wert auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe legt, wird es genau wie **Guild Wars** viele Fans haben.

HYPE-O-METER | Nur für rund 1 Prozent der Leser ist **Warhammer Online** der Favorit.



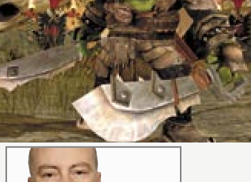




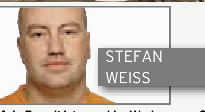
DÜSTER Die Warhammer-Orks standen bereits für Dutzende Fantasy-Spiele Pate.

DER HAMMER Zwerge lieben was? Gold natürlich! Und das belegen ihre reich verzierten Rüstungen.

GEFÄLLT IHNEN, WENN SIE WoW GESPIELT HABEN | WoW, Everquest 2 und Dark Age of Camelot haben Sie komplett ausgereizt? Dann machen Sie doch mit **Warhammer Online** nahtlos weiter.







STEFAN WEISS

Mein Favorit ist ganz klar Warhammer Online, weil ich das weichgespülte Warcraft-Universum nicht mehr sehen kann. Age of Reckoning bietet dagegen ein düsteres Szenario, das eben nicht nach Teletubbies aussieht.

ENTWICKLER: Mythic
ANBIETER: GOA
TERMIN: Herbst 2007

Unreal Tournament 2007

PLATZ 6

Der König ist tot, lang lebe der König! UT 2007 beerbt das alternde Unreal Tournament 2004 (dt.) und findet mit Sicherheit viele Freunde.

INNOVATION | Große Neuerungen sind bei **Unreal Tournament 2007** Mangelware. Gut, Sie dürfen bald größere Fahrzeuge mit mehr als zwei Leuten bemannen. Das gibt es aber auch in allen **Battlefield**-Spielen und im uralten **Planetsite**. „Neuerung" Nummer 2 ist das Hoverboard, mit dem Sie von Kampf zu Kampf surfen – kennen wir aber schon aus **Zurück in die Zukunft Teil 2**. Trotzdem: Alte Besen kehren gut, besonders mit neuen Borsten. Oder so :-)

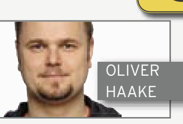
TECHNIK | Die zugrunde liegende **Unreal**-Engine 3 zaubert eine Grafikpracht auf den Monitor, die erstaunt. Bei genauerer Betrachtung fällt jedoch auf, dass die Entwickler nur bekannte Grafik-Features wie HDR-Rendering, Shading-Techniken, Nebeleffekte und ein komplexes Partikelsystem kombiniert und verfeinert haben. Also eigentlich nichts Neues, aber in dieser Zusammensetzung ein mächtiges Instrument, um **UT 2007** grafisch von der Konkurrenz abzuheben.

MEHRSPIELER | Der Mehrspielermodus ist Herz und Seele jedes **Unreal Tournament**-Titels. Bisher hatten allerdings nur wenige Gelegenheit, **UT 2007** selbst zu spielen. Die Entwickler versprechen einen Spagat zwischen dem klassischen **UT** und **UT 2004 (dt.)**. Abwarten.

HYPE-O-METER | UT 2007 wurde gehypt wie kaum ein anderes Spiel. Allerdings ist die Nachfrage wegen der starken Konkurrenz gesunken. Aktuell steht es bei 4 Prozent der Leser auf Platz 1.



HALLO TAXI Fahrzeuge spielen in **UT 2007** dank Warfare-Modus eine große Rolle.



Quake Wars oder UT 2007? Bei so einem erstklassigen Angebot fällt die Entscheidung ultraschwer. Ich bleibe bei Bewährtem – und das ist für mich die UT-Serie, denn bisher hat mich kein Teil der Serie enttäuscht. Okay, 2003 war nicht der Hit, aber allemal besser als Quake 4 (dt.)! Und da UT 2004 (dt.) in die Jahre kommt, kann es 2007 nur einen wahren Mehrspieler-Shooter geben!

ENTWICKLER: Epic Games
ANBIETER: Midway
TERMIN: 2007

GEFÄLLT IHNEN, WENN SIE UT 2004 (dt.) GESPIELT HABEN | Unreal Tournament 2007 wird mit Sicherheit eine konsequente Weiterentwicklung von **UT 2004**. Ein neuer Fahrzeug-Spielmodus namens Warfare und einige Dutzend Deathmatch- und Capture-the-Flag-Levels sind bereits angekündigt.



Half-Life 2: Episode Two

PLATZ 5

Was hat das merkwürdige Ende von Half-Life 2 eigentlich zu bedeuten? Episode Two soll Antworten auf diese und andere Fragen geben.

INNOVATION | Grundlegend ändert sich auch mit **Episode Two** nichts an **Half-Life 2**. Sie steuern wie gewohnt den schweigsamen Dr. Freeman aus der Ego-Sicht und kämpfen gegen Combine-Truppen und Aliens. Allerdings sollen nun einige Levels weniger linear sein. So kämpfen Sie in einem weitläufigen Wald gegen rieisge Strider und deren neue kleine Geschwister, die Hunter. Außerdem soll der Robotergefährte „Dog" eine größere Rolle spielen.

TECHNIK | Grafisch ändert sich kaum etwas. Die Außenareale sind offenbar größer als bisherige Levels und ein paar neue Gegner sind im Spiel, sonst bleibt alles beim Alten – was nichts Schlechtes ist. **Half-Life 2** ist grafisch immer noch ein Knaller.

MEHRSPIELER | Durch **Episode Two** wird **Half-Life 2**-Deathmatch – der Mehrspielermodus des Spiels – nicht verändert. Allerdings wird neben **Portal**, einem Singleplayer-Knobelspiel mit Portalen, auch das seit fast zehn Jahren erwartete **Team Fortress 2** im Lieferumfang enthalten sein! Der Nachfolger des legendären Mutliplayer-Shooters fällt durch eine ungewöhnliche Comic-Grafik auf und nimmt sich auch spielerisch nicht allzu ernst.

HYPE-O-METER | Der **Half-Life 2**-Hype ist mittlerweile stark abgeklungen. So ist klar, dass nur für 4 Prozent der befragten Leser **Episode Two** die Nummer 1 in Ihrer persönlichen Liste ist.



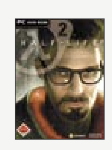
ZUWACHS Die Hunter sind ein neuer Gegnertyp, der Gordon Freeman aufs Korn nimmt.

PATRICK NEEF

Ich freue mich besonders auf Half-Life 2: Episode Two, weil Valve mit jedem Spiel höchste Qualität abliefert. Da nehme ich kleine Verzögerungen bei der Auslieferung gern in Kauf. Und der schweigsame Gordon Freeman ist für mich immer noch DER Held der Spielegeschichte. Zusammen mit Portal und Team Fortress 2 erwarte ich Action der Extraklasse!

ENTWICKLER: Valve
ANBIETER: Steam
TERMIN: Sommer 2007

GEFÄLLT IHNEN, WENN SIE HALF-LIFE 2 GESPIELT HABEN | Episode Two erzählt die Geschichte von **Half-Life 2** und **Episode One** weiter. Sie haben endlich City 17 verlassen und kämpfen sich durch die Wildnis. Dabei soll es actionreicher als in **Episode One** zugehen. Wir sind schon sehr gespannt.



Stranglehold

PLATZ 4

Sie lieben Hongkong-Filme im John-Woo-Stil? Dann ist Stranglehold das perfekte Spiel für Sie! Vor diesem Titel muss sich sogar Mr. Payne vorsehen.

INNOVATION | Spielerisch ist **Stranglehold** ein aufgebohrtes **Max Payne 2**. Die Zeitlupenattacken sind ausgefeilter und die Grafik ist noch besser. Also nur ein weiterer Slow-Motion-Klon wie **El Matador**? Angeblich nicht. Genau wie **Max Payne 2** setzen die Macher von **Stranglehold** auf eine mitreißende Story. Das Spiel spinnt die Geschichte des Inspektors Yuen, genannt „Tequila", weiter, dem Protagonisten des John-Woo-Streifens **Hard Boiled**. Wie im Film gibt es Ballereien am Fließband, unterbrochen von filmreifen Zwischensequenzen.

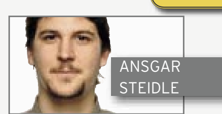
TECHNIK | Stranglehold basiert auf der technisch brillanten **Unreal**-Engine 3 (siehe **Unreal Tournament 2007**), die derzeit für viele Spiele verwendet wird. Auch wenn's reichlich abgedroschen klingt – damit ist eine fast schon cineastische Bildqualität möglich.

MEHRSPIELER | Stranglehold soll einen Mehrspielermodus für Netzwerk- und Online-Partien enthalten. Viel ist darüber jedoch nicht bekannt. Nur dass es mehrere Modi geben wird, darunter auch den Klassiker Deathmatch.

HYPE-O-METER | Stranglehold steht trotz hervorragender Vorab-Presse nur bei 4 Prozent der Leser auf Platz 1 der Wunschliste. Kritische Stimmen behaupten immer wieder, dass das John-Woo-Spektakel dramaturgisch nicht an **Max Payne 2** herankommt.



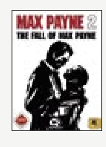
GEBALLER Stranglehold zelebriert Nahkämpfe im Stil der Hongkong-Filme John Woos.



Auf der Games Convention durfte ich schon mal durch das aus diversen Vorschau-Artikeln bekannte Restaurant turnen und bin seitdem überzeugt: Stranglehold legt gegenüber Max Payne 2 noch mindestens eine Schippe an Tempo und atemberaubenden Stunt-Einlagen drauf! Ganz klar: John Woo bringt mit diesem Spiel moderne Action-Kino auf den PC.

ENTWICKLER: Tiger Hill
ANBIETER: Midway
TERMIN: 1. Quartal 2007

GEFÄLLT IHNEN, WENN SIE MAX PAYNE 2 GESPIELT HABEN | Ob die Story an das große Vorbild heranreicht, bleibt abzuwarten. Grafik und Effekte der gezeigten Vorabversionen sehen dagegen schon jetzt um Längen besser aus als in **Max Payne 2**. Fans von Hongkong-Action sollten jedoch auf jeden Fall zugreifen.



HEROES V OF MIGHT AND MAGIC®

HAMMERS OF FATE

NEUE FRAKTIONEN,
NEUE HERAUSFORDERUNGEN.
MEHR MACHT,
MEHR MAGIE.

Steig ein in ein spannendes neues Abenteuer in der Welt von Ashan mit dem Hammers of Fate Add-On.
Entdecke unbekannte Gebiete, führe die neue Zwergenrasse und abtrünnige Haven-Fraktionen zum Sieg
und erfahre neue Wege Heroes of Might & Magic V zu spielen.

PC DVD ROM



www.mightandmagic.com





Hellgate: London

PLATZ 3

Titan Quest haben Sie schon durch und weitere acht Jahre auf Diablo 3 warten wollen Sie nicht? Hellgate: London ist der perfekte Lückenfüller.

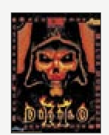
INNOVATION | In **Hellgate: London** schnetzeln Sie sich durch Monsterscharen, wirken Zaubersprüche und sammeln Gegenstände. Zwischenbilanz: keine Innovation. Bietet dieses Action-Rollenspiel nichts Neues? Klar, Sie können **Hellgate: London** auch aus der Ego-Perspektive spielen! Gut, eine Genre-Revolution sieht anders aus. Aber immerhin kommen so auch passionierte Shooter-Spieler auf ihre Kosten und die hübsche Grafik kommt deutlich besser zu Geltung.

TECHNIK | Die Flagship Studios mussten eine eigene 3D-Engine entwickeln, da sich keine der verfügbaren Technologien für das Leveldesign von **Hellgate: London** eignet. Genau wie in **Diablo 2** werden die meisten Levels per Zufall generiert, allerdings in 3D! Um das zu ermöglichen, entwickelten die Designer Bausätze, die von der Engine immer wieder neu zusammengepuzzelt werden – wie Lego-Bausteine.

MEHRSPIELER | Neben einer mehr oder weniger linearen Singleplayer-Kampagne planen die Entwickler um Ex-Blizzard-Mann Bill Roper einen umfangreichen Mehrspielermodus. Ganz haben sie die Katze aber noch nicht aus dem Sack gelassen. Man munkelt jedoch, dass der Multiplayer-Teil fast so umfangreich wie ein MMORPG im Stil von **World of Warcraft** sein soll! Also mit Spielern auf der ganzen Welt questen und PvP-Kämpfe austragen. Die Online-Welt soll sich auch weiterentwickeln, genau wie bei einem MMORPG. Gerüchteweise fällt dafür aber eine Gebühr an.

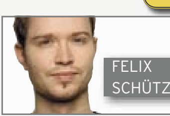
HYPE-O-METER | Action-Rollenspiele stehen nach wie vor hoch im Kurs. Satte 16 Prozent der PC Games-Leser wollen einen Abstecher nach **Hellgate: London** wagen.

GEFÄLLT IHNEN, WENN SIE DIABLO 2 GESPIELT HABEN | Diablo 2 in 3D = **Diablo 3**? Nicht unbedingt! **Hellgate: London** verspricht eine deutlich bessere Grafik als das acht Jahre ältere Vorbild und eine ähnlich coole Endzeitatmosphäre. Nur dass Sie nicht in einer reinen Fantasy-Welt unterwegs sind, sondern im zerstörten London.





HAUDRAUF Die kampferfahrenen Templar sind mit Paladinen aus **Diablo 2** und **World of Warcraft** zu vergleichen und hauen ordentlich rein.



FELIX SCHÜTZ

Bereits nach wenigen Minuten Spielzeit hat mich das durchgestylte Action-Rollenspiel mit Haut und Haaren gepackt: Das suchterregende Spielprinzip von Urgestein Diablo 2, gemixt mit düsterem Design und einem Mehrspielermodus, der diese Bezeichnung auch wirklich verdient, heben Hellgate: London meilenweit aus der Masse heraus. Übrigens: Aus der Ego-Sicht ist die futuristische Monsterjagd gleich noch mal so schön.

ENTWICKLER: Flagship Studios
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 2007



KLASSISCH Der Kabalist ist die magiebegabte Charakterklasse in **Hellgate: London**. Sie erfüllt auch die Rolle des Nekromanten.

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

PLATZ 2

Kane kommt zurück! Doch die dämonische Glatze will die Welt nicht allein unterjochen – Aliens sind scharf auf Planet Erde.

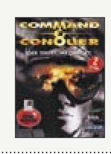
INNOVATION | Die Marschroute der neuen **C&C**-Entwickler ist klar zu erkennen: Bewahren was gut ist und hinzufügen, was fehlte. Und das ist in erster Linie eine vollständige 3D-Engine, die – abgesehen vom Ableger **Generäle** – noch fehlte. Als zweite große Neuerung wird eine dritte Spielpartie eingeführt: die Aliens! Natürlich setzen die in Los Angeles beheimateten Entwickler auch auf alte **C&C**-Tugenden. Die Videosequenzen gewinnen dank sehenswerter B-Movie-Darsteller wie Tricia Helfer und Michael Ironside an Qualität, der Rohstoff Tiberium spielt eine noch größere Rolle als früher und auch Kane ist wieder dabei.

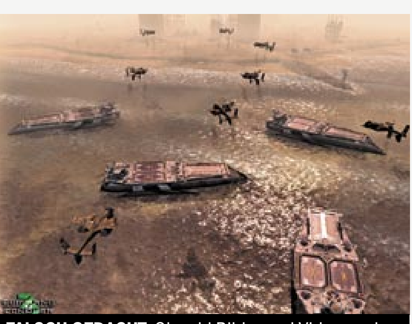
TECHNIK | Wie bereits erwähnt, ist die größte technische Änderung der Wechsel von der zweiten in die dritte Grafikdimension. Waren in **Tiberian Sun** nur wenige Einheiten 3D-animiert, erstrahlt das **C&C**-Universum in **Tiberium Wars** so, wie man es sich seit Jahren wünscht. Fragt sich nur, ob die neuen Entwickler dem Spiel auch einen funktionierenden Netzwerkcode spendieren. Wir erinnern uns: Verbindungsabbrüche und Lags waren in **Tiberian Sun** an der Tagesordnung, in **Generäle** lief der Mehrspielermodus jedoch erstaunlich stabil.

MEHRSPIELER | Da das **C&C**-Universum nun um eine dritte Partei bereichert ist, stellt **Tiberium Wars** eine ernsthafte Konkurrenz für **Warcraft 3** und **Age of Empires 3** dar. Ob das Balancing und der Netzwerk-Code auch taugen, bleibt abzuwarten.

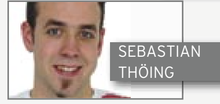
HYPE-O-METER | Obwohl erst seit relativ kurzer Zeit über **C&C 3 Tiberium Wars** berichtet wird, steht das Spiel bereits für 22 Prozent als Tophit 2007 fest – Rekord!

GEFÄLLT IHNEN, WENN SIE C&C 1 UND 2 GESPIELT HABEN | Die Entwickler wollen in **Tiberium Wars** die besten Elemente aus dem allerersten **C&C**-Teil und **Tiberian Sun** miteinander verbinden und die Serie bezüglich Grafik und Gameplay auf aktuellen Stand hieven. Wichtig ist: **C&C 3** spielt sich auch 2007 noch wie **C&C**.





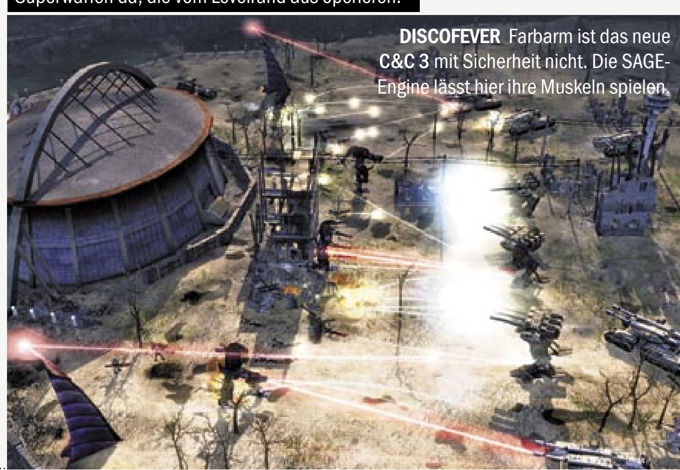
FALSCH GEDACHT Obwohl Bilder und Videos nahelegen, dass Sie Schiffe bauen und kommandieren können, stellen Flugzeugträger eher stationäre Superwaffen da, die vom Levelrand aus operieren.



SEBASTIAN THÖING

Command & Conquer 3 wird für mich das Highlight 2007. Warum? Weil Kane wieder dabei ist! Und ich finde es von den Entwicklern klasse, dass sie die alte Bauleiste wieder einbauen, statt mit neumodischen Konzepten herumzupfuschen. Das alles mit der superhübschen SAGE-Engine verpackt, kann ja im Grunde nur gut werden. Ich sehe mich schon jetzt als Herrscher über das Tiberium!

ENTWICKLER: EA Los Angeles
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 23. März 2007



DISCOFEVER Farbarm ist das neue **C&C 3** mit Sicherheit nicht. Die SAGE-Engine lässt hier ihre Muskeln spielen.

Crysis

PLATZ 1

Hawaiihemden sind out, Nano-Kampfanzüge in. Crysis geht mit der Mode und weist Genrekollegen wie Half-Life 2 technisch in die Schranken.

INNOVATION | Spielerisch erfinden die **Crysis**-Macher das Rad nicht neu, dafür wird in bester China-Manier kopiert und kombiniert was das Zeug hält. Aliens greifen die Erde an, zwei Atommächte kloppen sich und ein einsamer Held im Spezialanzug (Gordon Freeman?) rettet die Welt. Technisch dagegen ist **Crysis** eine Klasse für sich.

TECHNIK | **Crysis** wird mit einiger Wahrscheinlichkeit das erste Spiel sein, dass DirectX 10 und damit Shader-Model 4.0 nutzt. Die zugrunde liegende 3D-Engine **Cry**-Engine 2 kann aber noch mehr als die Beleuchtung berechnen. Stichwort: volumetrische Wolken! Die Himmelskörper sind in **Crysis** nicht nur einfache Texturen, die über den Köpfen der Spieler wie Tapeten auf den Himmel geklebt werden, sondern bestehen aus einzelnen Partikeln, ähnlich den Rauchgranaten aus **Call of Duty 2**. Obendrein ist die Spielphysik konkurrenzlos. Treffen Sie einen Baum auf halber Höhe mit einem Gewehr, fällt der obere Teil des Stammes realitätsgetreu zu Boden. So holzen Sie ganze Wälder ab. Und nicht nur das! Laufen Sie durch das Unterholz, biegen sich Äste und Blätter zur Seite oder knicken ab. Auch die Gesichter der Spielfiguren sind dank einer Technologie namens Sub-Surface-Scattering extrem realistisch gestaltet. Sie erkennen bei näherem Hinsehen sogar Poren auf der Haut. Auf der Games Convention wurden zudem Wassereffekte gezeigt, die wir zwar in der Natur, in einem PC-Spiel aber noch nie gesehen haben. In einer Mission taucht der Held aus einem amerikanischen Atom-U-Boot heraus. Blickt der Spieler zur Oberfläche, bricht sich naturgetreu das Licht im Wasser. Einmal aufgetaucht, perlt das Wasser zufallsberechnet über die Taucherbrille. Wahnsinn! Man kann also bereits jetzt guten Gewissens sagen, dass **Crysis** die Messlatte in Sachen Grafik ein sattes Stück höherlegt.

MEHRSPIELER | Ob sich **Crysis** gegenüber **UT 2007** und **Enemy Territory: Quake Wars** im Mehrspielerbereich durchsetzen kann, ist fraglich. Zwar wird es verschiedene Spielmodi wie Deathmatch und Missionen mit Fahrzeugen und speziellen Missionszielen, trotzdem bleibt **Crysis** im Online- und LAN-Bereich höchstwahrscheinlich eine Randerscheinung. Allein die Hardware-hungrige Grafik-Engine verbietet mit Sicherheit größere Multiplayer-Schlachten. Bei zu vielen Mitspielern würden aktuelle PCs einfach das Handtuch werfen. Oder Sie müssten die Grafikeinstellungen derart reduzieren, dass **Crysis** seinen optischen Reiz verliert.

HYPE-O-METER | Seitdem auf der E3 die ersten spielbaren Level gezeigt wurden, ist **Crysis** für die Redaktion das Spiel 2007. Bei den Lesern sieht es etwas anders aus. Obwohl satte 19 Prozent sehnsüchtig auf **Crysis** warten, rangiert es damit nur auf Platz 2 hinter **C&C 3**.



▲ **DUMM** Statt die Aliens zu bekämpfen, bekriegen sich erst mal Nordkorea und die USA.

► **PLANIERT** Die Physik-Engine ermöglicht es Ihnen, Wälder durch Beschuss abzuholzen.

ATMOSPHÄRISCH Als Geheimagent der USA haben Sie auch Gelegenheit, einen Flugzeugträger der US Navy zu betreten. Ob der Spieler auch fliegt?

FUTURISTISCH Viele der in **Crysis** benutzten Waffen basieren auf aktuellen Entwürfen, andere wiederum sind sehr futuristisch.

ROBERT HORN

Crysis ist meine Shooter-Hoffnung für 2007. Dutzende aufrüstbare Waffen, Aliens und eine umkämpfte Südseeinsel – das sind Zutaten, die meinen Mausfinger erwartungsvoll zucken lassen. Was die Jungs von Crytek da auf die Beine stellen, sieht zumindest grafisch hitverdächtig aus. Und dass die mittlerweile nach Frankfurt am Main emigrierten Entwickler auch in Sachen KI, Gameplay und Hintergrundgeschichte was auf dem Kasten haben, beweist der Quasi-Vorgänger Far Cry (dt.). Ich bin sogar davon überzeugt, dass Crysis die Messlatte für Ego-Shooter anhebt und damit Half-Life 2 verdrängt.

ENTWICKLER: Crytek
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 2. Quartal 2007

GEFÄLLT IHNEN, WENN SIE FAR CRY (dt.) GESPIELT HABEN | Obwohl die Rechte für **Far Cry 2** bei Ubisoft liegen, kann man **Crysis** als Nachfolger des Erstlingswerks **Far Cry (dt.)** betrachten. Statt aber nur einen lauen Aufguss zu bieten, legen die Entwickler in allen Belangen zu. Fazit: **Crysis** wird ein Pflichtkauf!

Bioshock

GEHEIMTIPP DER REDAKTION

Bioshock ist vieles, aber nicht von der Stange. Und deshalb ist dieses Spiel unser Geheimtipp!

INNOVATION | Kennen Sie noch **System Shock 2**? Wenn ja, dann haben Sie eine ungefähre Ahnung, was auf Sie zukommt. **Bioshock** verquickt munter Shooter-, Rollenspiel-, Horror- und Adventure-Elemente zu einem Trip der besonderen Art. Die Entwickler lassen einen ganz normalen Typen in das Abenteuer seines Lebens stürzen ... und das beginnt in den Fünfzigerjahren in einer Unterwasserstadt voller Mutanten.

TECHNIK | Die Faszination von **Bioshock** stützt sich auf zwei Säulen: die Grafik und die künstliche Intelligenz. Für Erstere setzen die Entwickler bei Irrational Games – die früher zum Teil bei Looking Glass Studios gearbeitet haben (**The Thief**, **System Shock 1 & 2**) – auf die hervorragende **Unreal**-Engine 3 (siehe **Unreal Tournament 2007**). Die KI ist jedoch auf eigenem Mist gewachsen. So stehen zum Beispiel alle Figuren in der Unterwasserwelt von **Bioshock** in Beziehung zueinander. Mischt sich der Spieler ein, verschiebt sich das Beziehungsgefüge, was zu Reaktionen führt. So sind die albtraumhaften Protektoren prinzipiell nicht feindlich gesinnt. Tut man aber einem ihrer Schützlinge etwas an, steht der Spieler ab sofort auf der Abschussliste.

MEHRSPIELER | Über den Mehrspielermodus wissen wir noch nicht allzu viel. Es wurde lediglich gesagt, dass es einen gibt. Bei einem so stark auf den Einzelspielerpart ausgerichteten Spiel nehmen wir allerdings an, dass der Mehrspielermodus lediglich Beiwerk ist – siehe **Prey** oder **Doom 3**.

HYPE-O-METER | Dass **Bioshock** ein Kracher werden kann, spricht sich bei Redakteuren und Lesern nur langsam herum. Mittlerweile halten jedoch respektable 7 Prozent der befragten Leser **Bioshock** für das Spiel 2007! Und das – nach unserer Meinung – völlig zu Recht!



UNHEIMLICH Überall in der Unterwasserstadt trifft der Spieler auf gepanzerte Protektoren, die Gatherer-Kinder beschützen – wenn nötig mit Waffengewalt.



DIRK GOODING

Ich liebe Bioshock, weil es ein Shooter für Erwachsene wird. Im Gegensatz zu 08/15-Spielen, in denen die Erde von Dämonen oder Aliens bedroht wird und Held <InsertRandomName> diese retten darf. Langweilig! Bioshock bietet ein interessantes Szenario in den Fünfzigern, das weit genug weg ist, um die Fantasie anzuregen, aber noch nicht so lange her ist, um aus den Köpfen raus zu sein. Ich sage: Die Welt braucht mehr solcher Spiele!

ENTWICKLER: Irrational Games
ANBIETER: Take 2
TERMIN: 2. Quartal 2007



FURIOS Irrational Games zieht bei der **Unreal**-Engine 3 alle Register. Licht-, Feuer und Wassereffekte gehören aktuell zum Feinsten.

GEFÄLLT IHNEN, WENN SIE SYSTEM SHOCK 2 GESPIELT HABEN | Einige der **Bioshock**-Entwickler haben auch an **System Shock 2** und den **The Thief**-Spielen gearbeitet. Allein das ist schon ein Gütesiegel, das für sich spricht. Für alle Unwissenden: **Bioshock** ist kein Ego-Shooter von der Stange!





„Die coole Atmospähre, die wirklich fantastisch aussehenden Einheiten und die kurzweiligen Schlachten halten den Spieler bei der Stange."
Review 81%
PC Games 1/2007

„Süchtig machendes Schlacht-epos im faszinierenden Warhammer-Universum"
Review 81%
PC Action 1/2007

Änderungen vorbehalten

NACH DER BRUTALEN INVASION DES CHAOS BREITEN SICH EPISCHE SCHLACHTEN ÜBER DAS LAND AUS. DAS GESAMTE IMPERIUM IST BEDROHT.

Die Kampfschreie der marodierenden Horden des Chaos schallen durch den Schattenwald: „Blut! Für den Blut-Gott!". Sigmar, der Krieger-Priester, spricht einen letzten göttlichen Segen für die Soldaten des Imperiums. Mit dem Mut und letzter Kraft stellen sie sich zornig dem anrückenden Bösen entgegen.

Zwei fesselnde Einzelspieler-Kampagnen und 4 verschiedene Multiplayer-Modi für Einsteiger und Profi-Gamer.

Verwalten und Gestalten Sie ihre Armeen. Wählen Sie Körperteile, Waffen, Rüstungen und bestimmen Sie die einzelnen Farben. Tragen Sie ihr eigenes Banner in die Schlacht.



Während die Armeen sich bekriegen, lernen Helden neue Taktiken, schalten Fähigkeiten frei, befehligen mehr Einheiten und fordern sich gegenseitig heraus – zu Duellen auf Leben und Tod.

Das epische Ausmaß der Kämpfe wird nur noch von der detailreichen Darstellung der Charaktere übertroffen, die sich zu Hunderten auf dem Bildschirm tummeln. Kolossale Dämonen treten gegen riesige Bataillone an.



JETZT IM HANDEL – AUCH ALS COLLECTOR'S EDITION

HTTP://WARHAMMER.DEEPSILVER.COM

DEEP SILVER

















BLACK HOLE ENTERTAINMENT

PC

VORWÄRTS Um gegen die Tiberium-Verseuchung zu bestehen, sind alle GDI-Infanteristen schwer gepanzert.

Command & Conquer 3

AUF DVD
VIDEOS
- Interview
- Mehrspielermodus
- Mission gegen Aliens

Tiberium Wars | Kane lebt im Tode! Endlich kehrt das C&C-Feeling zurück. Mit dabei: GDI und Nod. Kane. Der GDI-Computer E.V.A. Aliens – und jede Menge Tiberium.

Die Welt im Jahre 2047: weite Teile unbewohnbar, riesige Gebiete verseucht, gigantische Umweltkatastrophen, Unwetter apokalyptischen Ausmaßes. Ganze Völker siechen in dürren Gegenden, andere Länder prosperieren in voller Blüte. Das Ende scheint nahe. Die Welt im Jahre 2047: eine Welt am Abgrund.

Ein seit Jahrzehnten tobender Konflikt hat die Erde gespalten. Es begann nach einem Meteorschauer in den Neunzigern. Am Ufer des Tiber fand man eine seltsame Substanz bis dahin nicht gekannter Art, ein Material, wie es noch kein Mensch gesehen hatte: Tiberium. Es war einerseits ein enorm ergiebiger Rohstoff – andererseits eine todbringende Substanz für fast alles Leben. Die Ausbreitung des grünen Erzes führte zur Spaltung der Erde in drei Zonen – und zu erbitterten Kriegen auf dem Globus zwischen der Globalen Defensiv-Initiative (GDI) und der Bruderschaft von Nod um ihren skrupellosen, aber charismatischen Anführer Kane.

Die GDI gibt sich als Vertreter der guten Seite der Menschheit, welche die redliche Weltordnung aufrechterhält. Ihr zufolge ist Nod eine Terrororganisation, die durch Propaganda und falsche Versprechen Anhänger um sich schart. Das sieht die Bruderschaft anders: Sie verfolgt die Interessen des Großteils der Menschheit, der in der unwirtlichen gelben Zone lebt, während die GDI lediglich den Besitzstand der privilegierten Bewohner der intakten blauen Zone hortet. Die Welt im Jahre 2047: eine Welt voller Zwist, Leiden und Ungerechtigkeit.

> „Tiberium steht im Zentrum der Geschichte und des Gameplays.“
> **(Mike Verdu, Executive Producer)**

Obwohl es am vermeintlichen Ende der Kriege immer schien, als wäre Kane gefallen und das Gute hätte gesiegt, ist der Konflikt noch nicht zu Ende.

Flammenhölle

Der Totgeglaubte ist zurück. GDI und Nod stehen sich erneut auf dem Schlachtfeld gegenüber. Doch die Menschen sind nicht alleine. Dass die extraterrestrischen Besucher bis jetzt in Anonymität verweilen konnten, liegt nicht an mit Sonnenbrille und „Blitzdingsgerät“ ausgestatteten Agenten, sondern an der Zurückhaltung der Invasoren. Eine Zurückhaltung, die mit dem „dem Signal“ endet, nach welchem die Aliens in der von Tiberium völlig kontaminierten roten Zone landen. Die Welt im Jahre 2047: die Welt von **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**.

> „Der Krieg ist viel zu wichtig, um ihn dem Militär anzuvertrauen.“
> Clemenceau

> „Eine Eroberung weckt den Durst nach einer weiteren Eroberung.“
> Machiavelli



KLEPTOMANEN Die Avatar-Mechs (rechts) klauen sich bei Bedarf andere Nod-Waffen.



COMEBACK Die Bruderschaft verteidigt ihre Basen wieder mit dem Obelisk des Lichtes.



ABENDSONNE Die detaillierten Bodentexturen zeigen sogar die Risse der Wüste.

HAUSMEISTER Besetzte Häuser erkennen Sie an einer Flagge auf dem Dach. Ob sich leere Wohnhäuser auf weitere Art nutzen lassen, ist noch nicht bekannt.

LANDEFELD Maximal vier Orca-Hubschrauber starten vom Hangar senkrecht in die Lüfte. Beim Aufstieg simuliert die Engine realistisches Hitzeflimmern.

„Das Signal", das knapp 20 Jahre nach dem Ende des **C&C 2: Tiberian Sun**-Add-ons **Firestorm** den Lauf der Dinge ändert, ist mutmaßlicherweise die Zerstörung des GDI-Raumschiffes Philadelphia durch die Bruderschaft. Jedenfalls beginnt damit die konventionelle Auseinandersetzung der ewigen Kontrahenten in **C&C 3**.

„Wer die Vorgänger gespielt hat", so Executive Producer Mike Verdu, „fühlt sich sofort heimisch. Das klassische **C&C**-Feeling bleibt erhalten."

Dementsprechend haben Bruderschaft und Defensiv-Initiative auch ihr komplettes Arsenal an „Schön, dich wiederzusehen!"-Einheiten dabei. Freuen Sie sich auf Orca-Senkrechtstarter, Skorpionen- und natürlich Mammut-Panzer.

Seitenwechsel

Darüber hinaus sind bei beiden menschlichen Konfliktparteien noch neue Einheiten dazugekommen, deren bloßer Anblick Freude macht. Für Kanes Jünger ziehen die knapp 15 Meter hohen Avatar-Mechs in den Kampf, die sich das Equipment anderer Nod-Kombattanten mal eben auf die Schulter packen und unter Inkaufnahme deren Ablebens geniale Kombinationen ermöglichen.

Das ist zwar eine kostspielige Angelegenheit, doch das Resultat kann sich sehen lassen: „Wenn du einmal so ein Vehikel siehst, das sich einen Flammenwerfer gekrallt hat und getarnt durch die Gegend stapft ..." – Mike Verdu bekommt ganz leuchtende Augen, wenn er erzählt.

Die Auswahl

Bei allen Vorzügen des investigativen Journalismus, eine eigenen Partie Kommandieren und Erobern ist so schnell durch nichts zu ersetzen, insbesondere angesichts des Neidfaktors in der Redaktion. Also setzen wir uns an einen Rechner und spielen eine Runde im Mehrspielermodus.



KASERNENHOF Eines der legendärsten Gebäude der Bruderschaft: die Hand von Nod. Aus dem imposanten Bau in dieser Basis stapfen Ihre Infanteristen.



MULTITASKING Die Tripod Walker der Aliens (Bildmitte) nehmen parallel mehre Ziele unter Beschuss. Daher rückt man ihnen am besten mit vereinten Kräften zu Leibe.

Was sofort auffällt: Mike Verdu hat Recht. Das Gefühl, **C&C** zu spielen, ist mit der ersten Tiberiumraffinerie wieder da.

Zunächst springt die neue Benutzeroberfläche ins Auge. Die Ansage, dass die Entwickler die positiven Aspekte aller bisherigen **C&C**-Teile unter einem Dach vereinen, überrascht einen kritischen Spielejournalisten natürlich kaum, denn das behauptet so gut wie jede Firma von ihrem Produkt. Das Interface (siehe Seite 50) hat allerdings einen Krampf verursacht – so schwer war es lange nicht, die Kinnlade wider die Gravitation zu bewegen. Das gesamte System an Reitern, intelligent gewählten Shortcuts und einem Maximum an dynamischer Information erinnert etwas an **World of Warcraft.** Bequem, eingängig, schnell – nur eine Prioritätenliste für Bauaufträge haben wir bisher vermisst.

Während wir also den ersten Rohstoff Tiberium abernten und die zweite wirtschaftliche Grundlage Strom mit ein paar Kraftwerken sicherstellen, kommen

LUFTHOHEIT Liebe zum Detail: Abgase und GDI-Emblem sind deutlich erkennbar.

Gemeinsam kommandieren

Um gegen Dawn of War und das altehrwürdige Warcraft 3 im Multiplayer-Modus zu bestehen, greift EA tief in die Trickkiste.

Natürlich wird auch **Tiberium Wars** via Netzwerk und über ein Internetportal spielbar sein und dabei verschiedene Siegoptionen bieten. Die Mehrspielerkarten verfügen meist über besondere Gimmicks wie heiß umkämpfte Spezialgebäude im Zentrum und die Spezialaktionen schüren Leidenschaft und Schadenfreude.

Doch neben dieser Pflicht haben die Entwickler auch bei der Kür geklotzt. Sie brauchen zum Beispiel keinen separaten Teamspeak-Server, um sich mit Ihren Spielgefährten zu verständigen, denn **Command & Conquer 3** kommt von Haus mit Unterstützung für Internettelefonie daher.

Was gibt's heute Abend zu sehen?

Der große Clou ist der so genannte „Specator client", ein Programm, mit dem man sich laufende oder vergangene Partien anschauen kann, ohne selbst **Tiberium Wars** zu besitzen. Dadurch ist es möglich, mit einstellbarer Zeitversetzung Spiele nachzuverfolgen und zu kommentieren: Hierfür stellt die Applikationen verschiedene Werkzeuge, etwa Audiokommentar und Zeigeroptionen, bereit.

Der „Spectator client" ist übrigens auch der einzige Programmbestandteil, in welchem möglicherweise Ingame-Werbung über einen Ticker eingeblendet wird. Sonst bleibt **Tiberium Wars** frei von Hinweisen auf Erfrischungsgetränke und Salzgebäck.

Na, alle Ligen auf einmal!

Das Online-Portal erlaubt nicht nur das Anlegen neuer Partien, sondern auch die Erstellung und Verwaltung von Clans, Ligen und Turnieren. Neben den einzelnen Spielerstatistiken führt das Programm auch Protokoll über die Bewertungen, die andere Spieler Ihnen am Ende einer Partie über Ihre Spielweise gegeben haben. Wer sich zum Beispiel nicht an vereinbarte Waffenstillstände hält, wird auf Dauer Schwierigkeiten bekommen, willfährige Spielpartner zu ergattern. Besteht dann nicht auch eine Missbrauchsgefahr bei schlechten Verlierern, wollten wir wissen? „Ich bin überzeugt, langfristig siegt die Qualität", entgegnet Mike Verdu.


INVASION
Im Vordergrund der Alien-Streitmacht stehen die vierbeinigen Shock Trooper, die mit einer Protonenkanone bewaffnet sind. Die großen Einheiten im Hintergrund sind Gun Walker, mittlere Panzer der Außerirdischen.

schon die ersten Infanteristen aus der Kaserne gestapft. Wie in **C&C: Generäle** und **Company of Heroes** verschanzen sich Soldaten in Gebäuden, um vorbeikommende Feindscharen unter Beschuss zu nehmen.

Agentin des Schwarms

Neben den bekannten Schützen-Verbänden kehrt auch der markante Renegat der vergangenen Teile zurück: der GDI-Commando. Mit Rucksack-Raketenpack befördert er sich in Sekundenschnelle quer über die Karte und per Railgun Gegner vom Leben zum Tode. Jede der drei Fraktionen besitzt eine eigene Spezialeinheit, jene der Aliens heißtbedeutungsschwanger Mastermind. Übrigens: Die Nod hat eine weibliche Spezialeinheit.

> „Die Aliens erweitern unsere Möglichkeiten für die Handlung und fürs Gameplay."
> **(Mike Verdu, Executive Producer)**

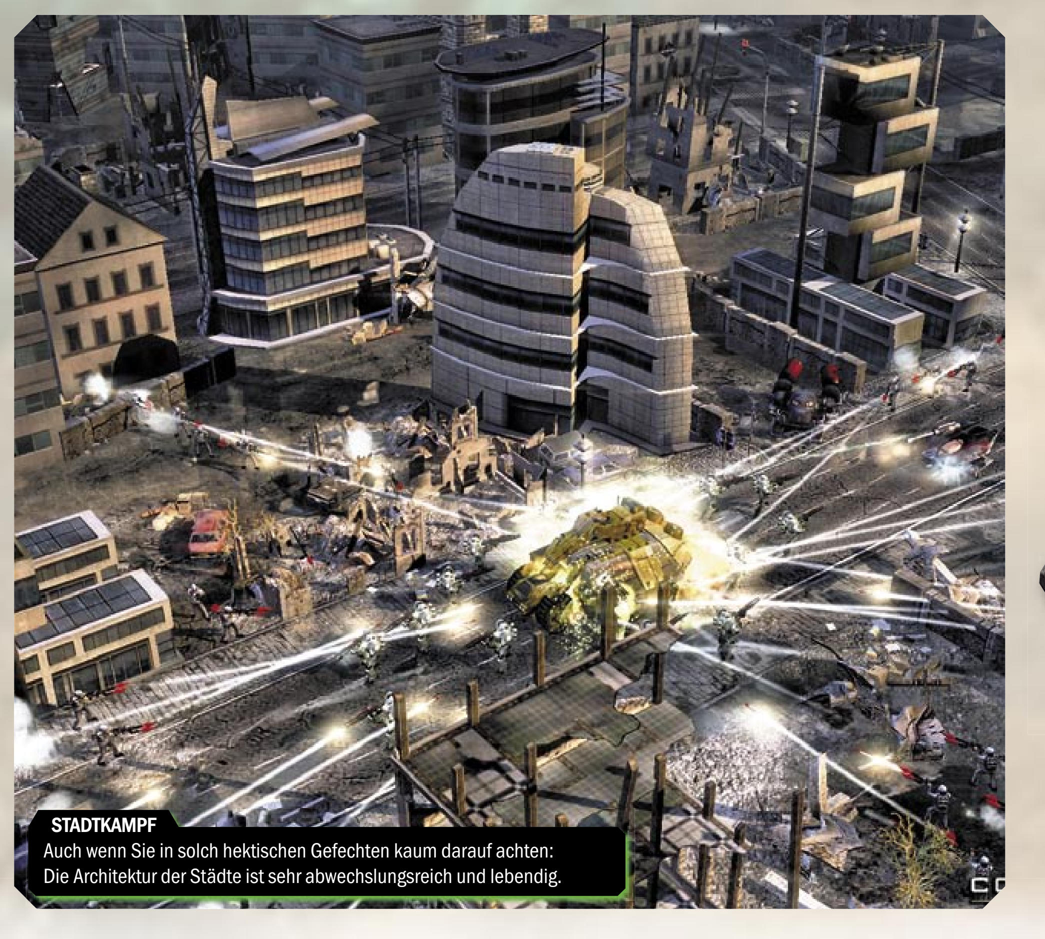
Allmählich rollen auf dem Monitor die ersten Nod-Vehikel aus den Waffenfabriken. Wir eskortieren mit ihnen unsere Ingenieure, um in der Mitte der Karte ein Gebäude zu besetzen, dass mit EMP-Schockwellen gegnerische Basen im Dunkeln sitzen lässt. Für Freunde von **C&C 2** bemerkenswert ist ein weiteres Wiedersehen. Die Vergessenen, durch Tiberium mutierte Menschen, kehren voraussichtlich über das Spezialgebäude Mutanten-Hütte ins Spiel zurück.

Erstschlag

Derartige Zusatzeinheiten und Superwaffen, die dezent an Spezialaktionen aus der **Die Schlacht um Mittelerde**-Serie erinnern, gibt es im Spiel in großen Mengen. In hitzigen Momenten entscheidet die so georderte Verstärkung oder ein Bombardement gegnerischer Produktionsgebäude über Sieg


MISSGESCHICK
Gegen Luft-Einheiten muss die Basis von allen Seiten verteidigt werden, um so einen Anblick zu vermeiden.


FEUERWERK
Sowohl der Lichtstrahl des Obelisks als auch die stobenden Funken sind beeindruckend.


STADTKAMPF
Auch wenn Sie in solch hektischen Gefechten kaum darauf achten: Die Architektur der Städte ist sehr abwechslungsreich und lebendig.

und Niederlage. Auch Spezialaktionen vom Meer aus lassen Ihren Gegnern das Wasser bis zum Hals stehen – sonst halten sich die Entwickler aber mit Marine-Einheiten zurück.

Im Gegensatz zu unserem Vor-Ort-Besuch empfiehlt sich vor dem Mehrspielermodus ein genauerer Blick auf die Kampagne. Nicht nur, um mit den eigenen Einheiten und dem „Stein, Schere, Papier"-Prinzip etwas warm zu werden, sondern um eine grandiose Geschichte zu erleben. **C&C** ruht sich nicht auf seiner Coolness und der geschliffenen Industrial-Atmosphäre aus, die Kampagne verspricht Charaktere, Wendungen, Spannung und echte Emotionen.

Der Kreis schließt sich

Bisher Nod glänzte durch Zerstrittenheit, größere und kleinere Intrigen kommen in so einer Bruderschaft immer wieder vor. Doch diesmal spielt die Nod eine deutlich vielschichtigere Rolle: Kanes Stellvertreter etwa repräsentiert stärker, wofür Nod stehen möchte – der aus dem Verborgenen ausgetragene Kampf der Unterdrückten gegen die technisierte Supermacht. Dementsprechend wichtig ist angesichts der nominellen Unterlegenheit der Einheiten auch ein geschicktes Ausnutzen der Tarn-Möglichkeiten. „Wer für Nod spielt, muss sich mehr ums Micromanagement (Kontrolle einzelner Einheiten, Anmerkung der Red.) kümmern", erklärt Mike Verdu.

Kane hingegen ist zwar scheinbar das Böse per se – hat aber ein undurchsichtiges Verhältnis zu

GELÄNDEGÄNGIG
Das 3D-Terrain hat Auswirkungen auf die Bewegung und Sichtweite der Einheiten. Gut zu erkennen: Kettenfahrzeuge passen sich dem Untergrund an.

Ja, ist das nicht ...?

Déjà-vu-Erlebnisse en masse: C&C-Freunde freuen sich über die bekannten Klassiker-Einheiten, für Neulinge bietet sich die Gelegenheit zu neuen Bekanntschaften. Die deutschen Übersetzungen stehen noch nicht fest.

Guardian APC
Mit diesem Truppentransporter bringen Sie Ihre Infanterie sicher an die Front oder über unwirtliche Tiberium-Felder.



Harvester
Ganz konventionell sammeln die GDI per Erntefahrzeug das Tiberium als Ressource ein.



Predator Tank
Dieser mittlere Panzer ist ein guter Allrounder gegen Infanterie und Fahrzeuge. Ein besonderes Gimmick: Die Hauptkanone kann zur Railgun aufgewertet werden.



Orca
Der Klassiker unter der GDI: Vom Landeplatz aus können maximal vier der Senkrechtstarter abheben. In Gruppen sind die leichten Flieger gefährlich.



Kommandieren im 21. Jahrhundert

Das Interface von Tiberium Wars kombiniert die Vorzüge der Bauleiste der ersten Command&Conquer-Spiele mit der direkten Einheiten-Kontrolle aus Generäle. Wählen Sie aus einer Gruppe einzelne Einheiten, bleibt die Gruppierung dennoch bestehen. Auch der Rest der Benutzeroberfläche ist komfortabel:



[01] Übersicht Missionsziele
[02] Gebäude verkaufen
[03] Gebäude herunterfahren
[04] Gebäude reparieren
[05] Stromverbrauch und -erzeugung
[06] Übersichtskarte
[07] Rohstoffübersicht
[08] Überblick über ausgewählte Gebäude und Einheiten
[09] Bauaufträge, geordnet nach Gebäuden (Produktion und Verteidigung) und Einheiten (Infanterie, Landfahrzeuge, Luftwaffe)
[10] Einzelne Gebäude der Aufträge
[11] Bauaufträge starten
[12] Überblick über angewählte Einheit beziehungsweise Gebäude
[13] Hit-Point-Anzeige der Einheit
[14] Mögliche und erworbene Upgrades des gesamten Einheiten-Typs
[15] Bewaffnung (grün) und Typ (rot) samt Anzeige, wogegen diese schwach oder stark ist
[16] Rang der gewählten Einheit
[17] Spezialfähigkeiten
[18] Updates für die jeweilige Einheit individuell erwerben
[19] Häufige Einheitenbefehle
[20] Feindliche Superwaffen und die verbleibende Zeit
[21] Mögliche Spezialaktionen

den Außerirdischen, die er „die Besucher" nennt. Stammt Kane etwa von einem fremden Planeten ab? Hat er eine besondere Mission, wie sein Spruch „The Messiah never dies!" (Der Heiland stirbt nie) in einem Video andeutet? In jedem Fall baut sich der Mythos um den glatzköpfigen Antagonisten weiter auf, bis der Spieler „Nods ultimative Entscheidung" (O-Ton Verdu) trifft.

Die Trumpfkarte

Jede der drei Kampagnen mit den insgesamt fast 40 Missionen erzählt die gleiche Geschichte, jeweils aus einer anderen Perspektive und mit einem etwas anderen Ende. So ergibt sich insgesamt ein tiefer Einblick in die Geschehnisse des **C&C**-Universums. Auf die Aliens haben Sie erst Zugriff, nachdem Sie die Feldzüge von Nod und GDI gemeistert haben. Was Sie dann erwartet?

„Ein paar verdammt coole Einheiten", entgegnet Mike Verdu. Tatsächlich, was von den Aliens bislang zu sehen war, lässt auch Skeptikerzungen schnalzen. Exklusiv gewährte Verdu PC Games Einblick in eine Mission gegen die „Scrin" genannten Aliens. In diesem Fall spielte das Szenario in Köln, das Setting fiel sehr düster aus. Im fertigen Spiel wird es etliche Kriegsschauplätze geben, die sich auf alle Kontinente verteilen. Wüstengegenden wechseln sich mit urbanen Metropolen ab, die Kampagne führt den Spieler quer über alle Zonen.

Obwohl noch die aus **C&C: Generäle** bekannte „Strategy Action Game Engine" (SAGE) die Schlachten in Szene setzt, ist **Tiberium Wars** optisch ein Hochgenuss. Auf Grafikkarten mit der Unterstützung von Shader-3.0-Effekten verursachen Senkrechtstarter beim Abheben ein gut sichtbares Hitzeflimmern. Schlagen die Projektile der GDI-Juggernauts ein, ergibt sich ein **Matrix**-ähnlicher Warp-Effekt.

Das Auge des Sturms

Außerdem wurde das Partikelsystem der Engine überarbeitet, sodass **Tiberium Wars** mit **Supreme Commander** um den



RESPEKTABEL
Die Größenverhältnisse zwischen den wuchtigen Juggernaut-Mechs und den Häusern und Autos machen das Schlachtfeld sehr authentisch.



MAYDAY
Fehlende Verteidigungsgebäude lassen die GDI-Basis alt aussehen.



VERSEUCHT
Unbeeindruckt von den Spuren des dräuenden Tiberiums nehmen die Avatar-Mechs die GDI-Stellung aufs Korn.

INTERVIEW MIT MIKE VERDU

„Drei Generationen C&C-Fans arbeiten an Tiberium Wars."

PC Games: Was zeichnet das neue **Command & Conquer** aus?
Verdu: „Wir gehen zurück zu den Ursprüngen der Serie. Drei Generationen **C&C**-Fans arbeiten an **Tiberium Wars** und für uns war das Tiberium-Universum etwas Besonderes, es brachte uns mit all dem zusammen, was **C&C** ausmacht: Kane, GDI, Nod ..."
PC Games: Und was war ein ganz besonderer Moment in der Entwicklung?
Verdu: „Als wir das erste Mal den Mehrspielermodus anspielten und merkten: Es fühlt sich an wie **C&C**, es ist das nächste **C&C**. Das war großartig, denn es ist eine große Ehre, an dieser Serie mitzuarbeiten."
PC Games: Was hat es mit den Aliens auf sich?
Verdu: „Einfach gesagt: Sie waren schon immer hier, haben aber lange verharrt, ehe sie ‚das Signal' empfangen. Wegen des Tacitus (eine mysteriöse rote Kugel, die Kane angeblich zum Bau von Scrin-Raumschiffen benutzte, Anmerkung der Red.) und des Raumschiffes hatte die GDI zwar eine Ahnung, ist aber auch völlig überrumpelt. Was das Gameplay angeht: Die Aliens spielen sich mit etwas Finesse. Neben ein paar Kanonenfutter-Einheiten gibt es später richtig starke Einheiten. Etwa das Mutterschiff, eine gigantische Superwaffe, die, wenn du sie lässt, einfach komplett eine Basis zerstört. Oder die Tripod Walker mit ihren drei Tentakeln oder die Gunships mit ihren Plasma-Kanonen."
PC Games: Hat der Spieler die Möglichkeit, durch seine Handlungen die Story zu beeinflussen?
Verdu: „Es gibt Entscheidungsmöglichkeiten – aber das sind alles strategische Entscheidungen. Du kannst dir auf einer Karte aussuchen, ob du den Nachschub



MIKE VERDU ist Executive Producer bei Electronic Arts.

des Gegners für eine spätere Mission vorher erledigen möchtest oder dir schneller Mammut-Panzer besorgst."
PC Games: Welche Änderungen gibt es bezüglich der künstlichen Intelligenz (KI)? Wird der berüchtigte Sandsack-Trick noch funktionieren?
Verdu: (lacht) „Nein, bei der KI haben wir wirklich einen fundamentalen Schritt nach vorne gemacht, die dem Spieler eine ganze andere Erfahrung bereitet. Wir implementieren verschiedene KI-Profile, sodass der Spieler wählen kann: Will ich gegen einen Tank-Rush-Gegner spielen oder gegen einen eher defensiven Gegner? Diese Idee hatten wir schon im **Generäle**-Add-on **Die Stunde Null**, doch nun agiert und reagiert die KI richtig, statt einem einfachen Skript zu folgen."
PC Games: Welche Rolle spielt Kane bei der Story?
Verdu: „Kane ist der ultimative Bösewicht. Natürlich hatten wir andere, etwa Yuri in **Alarmstufe Rot 2**, aber für mich war Kane immer DER Typ schlechtin. Er stirbt zwar am Ende von allen **C&C**-Spielen – hat aber mehr Leben als eine Katze. Das macht ihn auch besonders interessant, ebenso wie sein Bezug zu den Außerirdischen. Er ist erneut der Anführer der Bruderschaft von Nod, hat aber eine Stellvertreterin. Wir haben Nod neue Charaktere hinzugefügt, damit sie etwas sympathischer wirkt. Jede Organisation, die Millionen von Menschen für ihren Zweck gewinnt, die im Prinzip die staatenlose Supermacht ist, braucht einen legitimen Grund, damit die Leute für sie einstehen. Nod sieht sich selbst als Verteidiger der Unterdrückten."
PC Games: Die **C&C**-Serie besaß zwar seit jeher eine coole Atmosphäre – und mit Kane einen markigen Charakter –, aber ging nicht so stark unter die Haut wie etwa **Warcraft 3**. Wie wollt ihr den emotionalen Bezug beim Spieler sicherstellen?
Verdu: „Wir sind sehr stolz auf unsere Geschichte. Die Charaktere, die wir haben, wachsen und verändern sich, während Sie über die Welt mehr und mehr lernen. In der Summe ergibt sich dadurch wirklich ein interaktiver Science-Fiction-Film mit sehr coolem Militär-Equipment in einem globalen Kriegsszenario sowie einer charakterlichen Tiefe, die Menschen auch emotional involviert."
PC Games: Ein wichtiger Bestandteil der Atmosphäre war auch immer die Industrial-artige Musik von **C&C** – wie hört sich das in **Tiberium Wars** an?
Verdu: „Für den Soundtrack setzen wir nicht nur neue Lieder ein, sondern diese auch mit den Klassikern der Vorgänger mischen. Als Komponisten konnten wir Trevor Morris und Steve Jablonski engagieren."

DUNKEL WAR'S
Zu den verschiedenen Settings des Spiels gehört auch eine düstere, farblich zu den Aliens passende Nachtszenerie.

Pyromanie-Pokal der Echtzeit-Strategiespiele kämpfen kann.

Aber: Obgleich der Schattenwurf der Wolken überzeugt, sind die Schatten von Gebäuden und Einheiten immer noch ähnlich pixelig wie in **Schlacht um Mittelerde 2**. Bei der rasanten Action des Spiels fällt das jedoch kaum ins Gewicht. „Das flüssige Gameplay von **Command & Conquer** war uns sehr wichtig", ergänzt Mike Verdu, während sein Kollege Jim Vessella die Mission spielt. Anfänglich ist der Auftrag das bloße Auskundschaften eines Scrin-Gebäudes.

Klar, dass den Pfadfindern der GDI auf dem Weg allerlei unfreundliche Außerirdische begegnen, etwa ein eindrucksvoller Tripod Walker. Die drei Medusa-artigen Tentakel dieses Ungetüms nehmen bei Bedarf verschiedene Ziele gleichzeitig unter Beschuss.

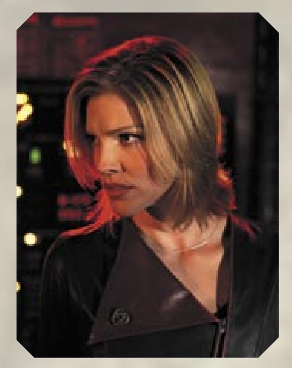
Auge um Auge

Mit vereinten Kräften seiner Einheiten gelingt es Jim Vessella, zum Gebäude vorzudringen – und schon kommen neue primäre und sekundäre Missionsziele hinzu. Nützlich: Pfeile zeigen in die Richtung der Alien-Basis oder des optional zu besetzenden Kraftwerkes und befördern die Kamera per Mausklick direkt dorthin. Wie gehabt nehmen Ingenieure Gebäude ein, sodass Sie in aller Ruhe Ihre Basis ... – nein, von Ruhe ist angesichts dieser KI nicht die Rede.

Denn schon rücken die Scrin-Einheiten vor der frischen GDI-Basis an. Seine Gun Walker hat der Gegner mit Buzzern kombiniert. Das ist „eine Art Rasierklingen-Schwarm", der sich als zweite Panzerung mit anderen Einheiten kombinieren lässt, wie Mike Verdu erklärt. Ein Grund, weswegen sich die Aliens ganz anders spielen als die anderen Konfliktparteien.

SCHATTEN-JÄGER
Warum Kane scheinbar nicht sterben kann und was für eine Beziehung er zu den Aliens hat, wird hoffentlich geklärt.

Filmfestspiele: die Besetzung für Tiberium Wars


In den Sequenzen im typischen **C&C**-Stil treten auf (v.l.): Grace Park als GDI-Leutnant, Tricia Helfer als Stellvertreterin Kanes (beide bekannt aus **Battlestar Galactica**) und Josh Holloway (**Lost**), der als Nod-Befehlsgeber eine gewichtige Wandlung durchmacht. Natürlich auch dabei ist Joe Kucan als Kane.



UMGESCHUBST
Häuser und andere Landschaftselemente werden im Verlauf eines Kampfes in Mitleidenschaft gezogen.

Außerdem haben die violetten Wesen einen besonderen Bezug zum Tiberium – historisch wie spielerisch: Der Devourer Tank etwa münzt das grüne Mineral direkt in zusätzliche Feuerkraft um. Der Corrupter, ein Alien-Mech, verseucht feindliche Infanterie mit einer tödlichen Sprayladung Tiberium.

Heimat

Gegen Jim Vessella, der sich durch die Erfüllung sekundärer Ziele weitere Verstärkung in Form von Juggernauts sichert und seine Spezialaktionen geschickt nutzt, um mitten im Kampf Elite-Infanteristen vor der Alien-Nase zu platzieren, haben die Scrin dennoch keine Chance. Stück für Stück dringt er bis zu ihrem Kommandozentrum vor.

Elite-Infanteristen? Ganz recht, das aus **Die Schlacht um Mittelerde** bekannte Veteranensystem wird übernommen – Helden gibt es dafür kaum. Einheiten, die mehr gegnerische Vehikel auf dem Gewissen haben, steigen auf und gelangen so zu mehr Feuerkraft und Panzerung. „Es gibt wenig Cooleres als einen Veteranen-Mammut-Panzer“, freut sich Mike Verdu, während sein Kollege gerade die Mission erfolgreich beendet.

Bis zum Release haben die Entwickler neben ein paar Tüfteleien an Kollisionsabfrage und Interface das Balancing auf ihrer Agenda. Das ist bei drei unterschiedlichen Fraktionen ein aufwendiger Prozess. Sie dürfen sich indes auf eine Demoversion freuen – und auf eine mehrsprachige Version. Im Gegensatz zu den Vorgängern kommt **Tiberium Wars** ohne Veränderungen auf den deutschen Markt.

Trotz der grandiosen Optik des Spiels – es würde uns nicht wundern, wenn Kanes Glatze in Echtzeit Lichtspiegelungen abgibt, wie es beim stellvertretenden Chefredakteur dieses Magazins der Fall ist – werden die Hardware-Anforderungen wohl sehr human ausfallen. Mike Verdu spricht derzeit von 1.800 MHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und einer Geforce-3-Grafikkarte als Minimum. Beim obligaten Gang zur Kaffeemaschine werden Sie sich hingegen etwas zu sputen haben, denn die optimierten Ladezeiten sind wohl weit entfernt vom ewig rotierenden Ring einer **Schlacht um Mittelerde 2**.



EINZIGARTIG
Auch die Produktionsgebäude und Kommandozentren der Außerirdischen haben ein sehr eigenständiges Design.

CHRISTIAN BURTCHEN



*Weihnachten verspätet sich leider um ein Vierteljahr: Der jüngste **C&C**-Sprössling wird, da bin ich mir sicher, ein Fest für Strategen. Halten Story, Einheiten und Missionen die gegebenen Versprechen, sehe ich wenig, was den Spaß am Tiberiumkrieg stören könnte. Durch die Aliens dürfte auch spielerisch Bewegung ins **C&C**-Universum kommen. Ob die strategische Tiefe eines **Supreme Commander** erreicht wird, bleibt abzuwarten.*

Entwickler: Electronic Arts
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 23. März 2006

Leser fragen

Unter einer Vielzahl von eingesandten Fragen wählten wir fünf aus. Die Fragesteller erhalten eine von Mike Verdu signierte Version von C&C: Die ersten zehn Jahre.

Felix Oppermann: Wird es Multiprozessor-Unterstützung geben?
Verdu: „Allgemein hat der Spieler vom Multiprozessor-System einen Performance-Gewinn. Der wird aber nicht 50, 60 Prozent betragen, die eine von vornherein darauf ausgelegte Programmierung bringt.“

Patreck P.E. Kalley: Wie werden die Filmsequenzen aussehen?
Verdu: „**Command & Conquer** hat sich immer durch den Mix aus Rendersequenzen und echten Filmszenen ausgezeichnet, das behalten wir auch in **Tiberium Wars** bei.“

Sebastian Obermayer: Inwieweit plant ihr eine E-Sport-Unterstützung?
Verdu: „Für den Online-Bereich und E-Sport im Besonderen ist eine umfangreiche Unterstützung geplant.“ (siehe S. 47)

Patrick Neetz: Wird es Einheiten geben, die sich unterirdisch fortbewegen?
Verdu: „In **C&C2: Tiberian Sun** hatten wir recht viele unterirdische Einheiten. In **Tiberium Wars** wird es eine Spezialaktion geben, die sich auf unterirdische Einheiten bezieht. Wegen des Balancings ist allerdings kein Buddeln und Schaufeln im großen Stil enthalten.“

Nicolai Gunter: Wird es in **Tiberium Wars** endlich mal Frauen als Einheiten geben?
Verdu: (lacht) „Aufseiten der Bruderschaft von Nod kämpft eine weibliche und charis matische Commando-Einheit. Außerdem haben einige der Vehikel weibliche Sprüche – deren Charakter ist aber nicht sonderlich ausgeprägt.“



Jetzt noch günstiger!





AOL lichtet den Tarifdschungel: Mit den individuellen AOL DSL Flatpacks® ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten!



· SURF ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate

Echtpreis mtl.: ~~24,98 €~~ **19,99 €**

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:

- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen



· SURF & PHONE ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate

Echtpreis mtl.: ~~34,97 €~~ **29,99 €**

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:

- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen
- unbegrenztes Telefonieren ins dt. Festnetz



· SURF & PHONE *HIGHSPEED* ·

AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate

Echtpreis mtl.: ~~49,97 €~~ **44,99 €**

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

Ihre Vorteile:

- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- WLAN-Router mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes Highspeed-Surfen
- kabellos surfen im ganzen Haus
- zukunftsfähig für TV über das Internet (IPTV)
- unbegrenztes Telefonieren ins dt. Festnetz

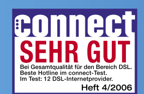


Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2 Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht einen Monat vor Vertragsende gekündigt wird.

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder **01805-52 20** (12 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell

STIFTUNG WARENTEST GUT test 5/2006







WIE ES EUCH GEFÄLLT Haben die Siedler geheiratet, erledigen Frauen einen Teil der Tagesabläufe – etwa die Reinigung der Behausung.

PFANNENFRISCH Auch wenn es ein einfacher Weg ist, um an Nahrung zu gelangen: Beuten Sie die Fischvorkommen nicht total aus.

HEISSE SACHE Das Unterhaltungsbedürfnis Ihrer Siedler stillen Sie auf unterschiedliche Weise, hier mit einem Feuerschlucker auf dem Marktplatz.

KLEINSTADTGEFLÜSTER Die Simulation einer Stadt mit vielen einzelnen, ihrem Tagesablauf nachgehenden Bewohnern ist das Herzstück von **Siedler 6**.

ALANDRA Der Sanftmut ihres Antlitzes täuscht: Nicht nur mit Heilkräften, auch mit einem Streitkolben vermag die Paladin-Figur geschickt umzugehen.

ELIAS Der korpulente Held ist im Kampf nicht zu gebrauchen, dafür profitiert der Handel einer Siedlung enorm von seinem Geschäftssinn.

BLICKFANG Die Landschaftsgestaltung ist in **Die Siedler 6** etwas natürlicher und weniger verspielt als bei **Anno 1701**.

BEFÖRDERUNG Frachtverkehr per Kiepe und Karre.

SOFORT ERKANNT Gebäude eines Typs haben die gleiche Dachfarbe, im Bild die Fleischerei, Brauerei und Bäckerei.

Die Siedler 6

Wie sich die Helden des Aufbauspiels in der Weltgeschichte herumtreiben: PC Games entlockte den Entwicklern Details über Regionen und Geschichte.

Feiern Siedler eigentlich Sylvester? Streng genommen würde ein feuriges Fest am Jahresende prima zum Jahresablauf passen, der sich in **Die Siedler 6** vollzieht. Ob mit Blei gießenden Siedlern oder nicht: Um auch bei im Winter die Vorsätze knurrender Mägen zu erfüllen, ist alle Jahre wieder eine gute Vorausplanung ihrer Wirtschaft angesagt, die verschiedene Klimazonen (siehe Kasten unten) berücksichtigt.

Selbst wenn Ihre Siedler an Weihnachten und Neujahr vielleicht nicht dort weilen, braucht jede prosperierende Siedlung eine Kirche. Zentrale Bauten des Dorfes – Schloss, Marktplatz samt Lager und eben Kirche – ermöglichen Ihnen nach und nach bessere technische Möglichkeiten und verleihen Ihnen das Recht, neue Wirtschaftsgebäude zu errichten, welche die gewachsenen Bedürfnisse der Siedler befriedigen. Verschiedene Arten von Nahrung, wie sie derzeit in der PC-Games-Redaktion kursieren (Pizza, Döner, Hamburger), benötigen die Siedler nicht unbedingt – aber auf die Gesundheit und Hygiene sollten Sie stets ein Auge haben.

Ein Forschungsmenü im Stile von **Anno 1701** suchen Sie in all dem Gewusel vergeblich. Sämtliche Entwicklungen und Verbesserungen sollen innerhalb der Spielwelt nachvollziehbar sein. Statt einer abstrakten Forschung, die aus dem Nichts die Effizienz ihrer Webstuben erhöht, ist es etwa direkt logisch, wenn das Transportwesen sich mit Schubkarren spürbar verbessert.

Wir sind Helden

Ebenso schlüssig ist auch die Geschichte von **Die Siedler 6** in die Umgebung eingebettet. Sie beginnen als König eines beschaulichen Reiches und planen allmählich eine Expansion – klar, dass sich dabei Unbillen wie Banditen, Wölfe oder Dürren kaum vermeiden lassen.

Doch glücklicherweise können Sie auf Unterstützung in Form Ihrer Heldinnen und Helden bauen. Stets stehen mehrere Heroen zur Auswahl. Ist Ihr Umgang mit Widersachern im Wortsinne schlagkräftig, sollten Sie sich für einen Haudegen entscheiden, braven Spielern hingegen bringen andere Helden große Vorteile für Ihre Wirtschaft.

Rollenspielelemente wie etwa Gegenstände spart Blue Byte bewusst aus. Es geht den Entwicklern vielmehr darum, vom kleinsten Plätzchenbäcker über die einzelnen Helden bis zur großen Geschichte mit mehreren Widersachern ein stimmiges Gesamtbild zu erschaffen.

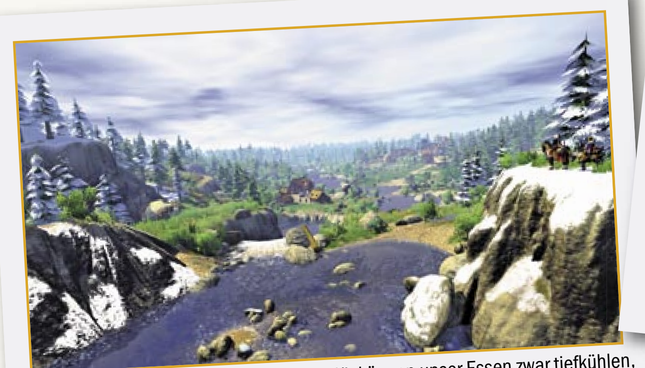
CHRISTIAN BURTCHEN

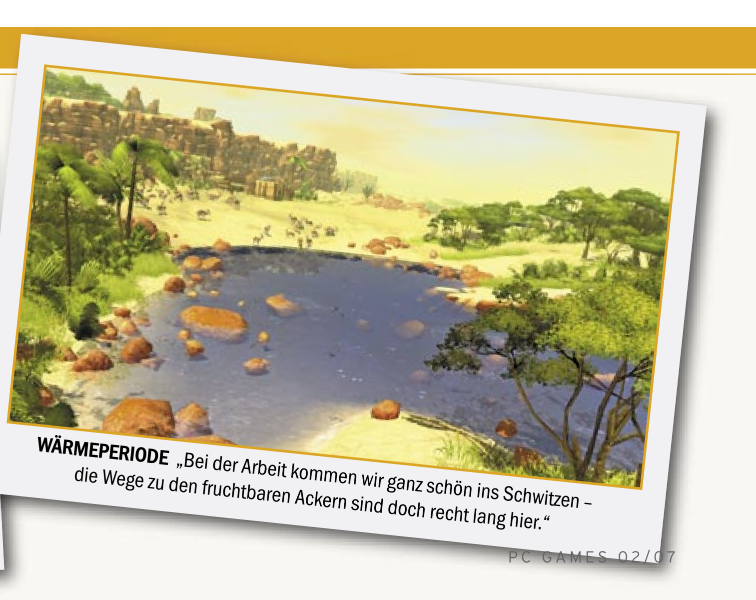
Das wird was! Auch wenn die Personendarstellung in **Die Siedler 2: Die nächste Generation** *etwas detaillierter scheint, kribbelt es mir beim Gedanken, mich mit authentischen Siedlern quer durch eine stimmige Mittelalter-Welt zu siedeln. Dass die Charaktere Tiefgang haben, erwarte ich – schließlich schreibt Jeff Grubb (***Guild Wars Nightfall***) an der Story mit.*

Entwickler: Blue Byte
Anbieter: Ubisoft
Termin: Sommer 2007

Post von den Siedlern!

Die Umwelt ist ein wichtiger Faktor: Neben den Jahreszeiten spielt auch die Region eine Rolle. Die Siedler indes haben dazu ihre eigene Meinung.


KALT GESTELLT „Brr, ist das frisch hier. Wir können unser Essen zwar tiefkühlen, dafür ist das Fischen den Winter über nicht möglich."


WÄRMEPERIODE „Bei der Arbeit kommen wir ganz schön ins Schwitzen – die Wege zu den fruchtbaren Äckern sind doch recht lang hier."


DURSTSTRECKE „Brennend heißer Wüstensand – und sonst fast nichts. Wir werden zwar schön braun, aber unsere Vorräte vertrocknen."


SILBERSTREIF „Wie schön, dass wir am Ende unserer beschwerlichen Reisen oft ein gemütliches Stück Land finden."



UNVERÄNDERT Am Grundprinzip von **Titan Quest** – Gegner niedermähen, Gegenstände erbeuten, Charakter ausbauen – ändert sich natürlich nichts. Doch mit neuen Items und einer frischen Charakterklasse bringt das Add-on noch mehr Würze ins Spiel.

Titan Quest



AUF DVD
Video

Immortal Throne | Kampf den Titanen? Alles Kinderkram! In der Erweiterung zum antiken Prügelfest nehmen Sie einen waschechten Gott in die Mangel!

Das Portal am Ende von **Titan Quest** war ein deutlicher Hinweis, dass Iron Lore sein Pulver noch längst nicht verschossen hat. Das Add-on **Immortal Throne** entführt Sie erneut in die Sagenwelt der Antike, wo Sie ganze Tausendschaften von Monstern plätten und tonnenweise Gegenstände zusammenraffen. Die süchtig machende Monsterhatz eröffnet Ihnen diesmal sogar die Unterwelt, in der Totengott Hades – böser Kerl – die Eroberung der Welt plant.

Neue Gehilfen

Beim Start in die Erweiterung treffen wir in der ersten Stadt auf einen neuen Nichtspielercharakter, den Karawanenführer. Er transferiert Gegenstände von Ihrer aktuellen Spielfigur zu einer anderen und fungiert als kostenpflichtig ausbaufähige Lagerstätte. „Viele Spieler hatten am Ende ihrer Heldenkarriere sechs bis sieben Millionen Goldstücke", verrät Producer Mike Verrette von Iron Lore Entertainment. „Wir geben ihnen daher die Gelegenheit, sich etwas Praktisches dafür zu kaufen." Kostenlos, aber ebenfalls nützlich: die neue automatische Inventar-Sortierfunktion.

Ein weiterer Helfer ist der Enchanter. Er stellt Ihnen aus aufgelesenen Rezepten und Zutaten wie Relikten und Schriftrollen sogenannte Artefakte her, mit denen Sie die Eigenschaften Ihres Charakters verbessern.

Traumhafte Helden

Wie für ein Add-on typisch, ist natürlich auch eine neue Klasse mit an Bord, der Dream Master.

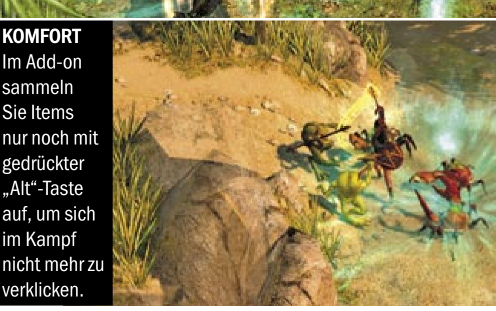
TRÄUM WAS BÖSES!

Die Erweiterung enthält den Dream Master als neue Klasse. Dieser vielseitige Kampfmagier beherrscht fiese Tricks wie Schlafzauber und mächtige Flächenangriffe.

DÜSTER Die herrlich plastischen Levels erhalten in der Unterwelt Hades einen finsteren Anstrich.



ERFINDERISCH Für Immortal Throne haben Iron Lores Grafiker originelle Gegnertypen ersonnen.



KOMFORT Im Add-on sammeln Sie Items nur noch mit gedrückter „Alt"-Taste auf, um sich im Kampf nicht mehr zu verklicken.



HEIMISCH In der Erweiterung spricht man von vornherein Deutsch. Das war beim Hauptspiel noch anders, in dem die Lokalisation erst per Patch nachgereicht wurde.

„Das ist eine ideale Zweitklasse", freut sich Mike Verrette. Sie enthält mächtige Passivfertigkeiten, die einen feindlichen Angriff etwa in Lebensenergie umwandeln oder dem Gegner elektrische Verbrennungen zufügen. Die aktiven Fähigkeiten sind auch nicht ohne: Im Kampf gegen ein Rudel Monster machen wir uns mit dem Phantom Strike unsichtbar und tauchen mitten zwischen den Feinden wieder auf. Per Schlafzauber werden kleinere Gegner kurzerhand ruhig gestellt, sodass man sich stressfrei auf den schwersten Brocken konzentrieren kann. Sobald die Schlafmützen wieder zu sich kommen, brennen wir ihnen eine kreisförmige Raum-Zeit-Verzerrung auf den Pelz, die ordentlich Schaden anrichtet und – entsprechend ausgebaut – sogar manche Burschen in einem Zeitfeld einfriert.

Besonders nützlich: das Albtraum-Wesen, eine Art fliegendes Auge, das Gegnern Energie entzieht und Sie mit Unterstützungszaubern fit hält. Richtig krachen lässt man es mit der Schriftrollen-Smartbombe, die schwächere Dämonen scharenweise umpustet und besonders bei hektischen Bosskämpfen das Heldenleben spürbar erleichtert.

Kleine Sagenkunde

Die Unterwelt besteht nicht bloß aus Pech und Schwefel. „In der griechischen Mythologie verbarg sich hier eine regelrechte Parallelwelt", erklärt Mike Verrette. Sie erkunden außerdem das paradiesische Elysium und statten selbst dem Seelenfährmann Charon am legendären Styx einen Besuch ab. Dies sind nur einige der vielen neuen Orte, die Sie in **Immortal Throne** besichtigen. Grüne Spektralwesen irren zwischen purpurnen, pilzartigen Pflanzen umher, aus der Dunkelheit blinzeln uns mehrere Augenpaare an, die, wie wir beim Näherkommen feststellen, alle zu ein und demselben Dämon gehören – optisch hebt sich die Erweiterung deutlich vom Hauptprogramm ab.

Die teils mehrgeschossigen Welten sind so groß wie das Griechenland-Kapitel in **Titan Quest** und beinhalten auch mehr unterirdische Abschnitte. Rund 30 Quests gilt es in den 15 angepeilten Spielstunden zu erledigen. Außerdem dürfen sich Ihre Helden zehn zusätzliche Levels weiter bis Stufe 75 vorankämpfen. Bessere Suchfunktionen, menügeführte Spieler-gegen-Spieler-Unterstützung sowie ein Auto-Party-Modus werten den Mehrspielermodus auf. (ra)

ROLAND AUSTINAT



***Immortal Throne** ist Pflichtprogramm für alle Action-Rollenspiel-Fans. Die mystisch-unheimliche Grafik ist wunderschön, die Sammelwut nach seltenen Gegenständen ungebrochen. Kennen Sie **Titan Quest** noch nicht, sollten Sie es im März mit dem Add-on erwerben, dessen Verbesserungen sich auch auf das Hauptspiel auswirken.*

Entwickler:	Iron Lore Entertainment
Anbieter:	THQ
Termin:	März 2007

INTERVIEW MIT ARTHUR BRUNO & BEN SCHNEIDER

„Meine Freundin hatte die Idee für unsere neue Heldenklasse."



ARTHUR BRUNO (LINKS) UND BEN SCHNEIDER (MITTE) sind Lead Gameplay-, Quest- und Story-Designer bei Iron Lore Entertainment.

PC Games: Wie kamt ihr auf die ungewöhnliche Klasse des Dream Masters?

Bruno: „Eigentlich wollten wir sogar zwei Klassen schaffen – doch das wurde uns in der kurzen Entwicklungszeit etwas zu viel. Unser Ziel war danach eine Klasse, die sich sowohl an Nahkämpfer als auch an Zauberer richten sollte. Meine Freundin, die zwar keine große Ahnung von PC-Spielen, aber immer jede Menge Design-Ratschläge parat hat, meinte eines Tages: ‚Warum macht ihr nicht etwas mit Träumen'? Meine erste Antwort: ‚Was ein Mumpitz!' Meine zweite: ‚Hmm, vielleicht gar keine so schlechte Idee ...'"

PC Games: Welcher Fanwunsch für die Erweiterung hat euch am meisten überrascht?

Bruno: „Viele Spieler wollen ein größeres Inventar. Das in **Titan Quest** ist zwar schon 20 Prozent größer als das aller anderen Action-Rollenspiele, die wir uns angesehen haben, doch scheinbar können sich die Spieler nur schwer von ihren Schätzen trennen. So entstand die Idee für die Karawanen."

PC Games: Und welcher Wunsch war der absurdeste?

Bruno: „Ein Fan wollte das Spiel unbedingt mit einem Satyr als Helden durchspielen. Schräge Sache, zumal die Gegner deutlich weniger Animationen als die Spielcharaktere besitzen."

Schneider: „Das kann ich toppen: Jemand wünschte sich Bäume mit Menschen fressenden Früchten, die auf euren Helden herunterfallen. Unsere Fans sind echte Detailfanatiker: Ein paar reisten von den USA nach Ägypten, um anschließend auf ihrer Website ihre Urlaubsfotos mit Bildern aus dem Spiel zu vergleichen – und sie waren begeistert, dass unsere Mosaiken und Grabmäler wie die echten aussahen."

BLOODSUCKER

Bloodsucker sind vor allem nachts anzutreffen. Man erkennt sie an ihren roten Augen, die bedrohlich schimmern. Vom Rest sieht man nichts: Die Kreatur ist unsichtbar.

Die Akte S.T.A.L.K.E.R.

Seit fast fünf Jahren ist S.T.A.L.K.E.R. bereits angekündigt. Nächstes Jahr soll das Spiel endlich kommen.

Als Anfang 2002 die ersten Bilder eines Shooters aus der Ukraine auftauchten, war die Spielewelt begeistert. **S.T.A.L.K.E.R.**, das damals noch den Untertitel **Oblivion Lost** trug, beeindruckte mit unglaublich detaillierten Landschaften. Doch die Entwickler hatten sich zu viel vorgenommen, eine Verschiebung jagte die nächste. Es kam noch schlimmer: 2003 gelangte eine Alpha-Version des Spiels ins Internet. Publisher THQ schickte daraufhin einen eigenen Mann nach Kiew, der die Arbeiten an **S.T.A.L.K.E.R.** koordinieren sollte. Die Entwickler sahen sich gezwungen, angekündigte Features zu streichen, um sich ganz auf die Fertigstellung des Projekts zu konzentrieren. Im März 2007 soll es so weit sein. Endlich.



GEISTERSTADT Trostlose, verrottende Bauten bestimmen die Szenerie von **S.T.A.L.K.E.R.**. Das Riesenrad auf diesem Bild gibt es tatsächlich.

HIRSCHKUH Die Armee rückt mit kampfstarken Helikoptern aus der Luft vor.

S.T.A.L.K.E.R.

AUF DVD
▮ Video

Shadow of Chernobyl | PC Games hat die erste spielbare Version des Shooters vorliegen. Unerschrockene Redakteure berichten live aus der Krisenregion.

Seit über vier Jahren steht **S.T.A.L.K.E.R.** ganz oben auf der Wunschliste vieler Spieler. Die Begeisterung scheint trotz Verschiebungen und abgespecktem Spielinhalt nahezu ungebrochen. Mit März 2007 hat Publisher THQ nun ein realistisches Veröffentlichungsdatum genannt. Aber wie spielt sich **S.T.A.L.K.E.R.**? Ist es so innovativ wie gedacht? Funktioniert das Lebenssimulationssystem, auf das die Entwickler so stolz sind? Um diese Fragen zu beantworten, hat uns THQ eine exklusive Beta-Version zur Verfügung gestellt. Wir haben uns, getrieben von Skepsis (Thomas Weiß) und Vorfreude (Robert Horn), in die atomverseuchte Zone rund um das Atomkraftwerk Tschernobyl gewagt. Das wurde im Jahr 2016 von einer erneuten Explosion erschüttert. Jahre später dringen Sammler, sogenannte Stalker, in das Sperrgebiet ein – auf der Suche nach Abenteuern und Artefakten, die den Rubel rollen lassen. Tatsächlich wurde die alte Währung trotz des Zukunftsszenarios beibehalten.

Thomas Weiß berichtet

Ein Händler lehnt sich in seinem Holzstuhl zurück, er wippt, gähnt, faltet die Hände über dem Bauch. Auf einem Schrank summt ein Ventilator, auf dem Schreibtisch ein Radio. Kaltes Licht im Raum. Wir sind im Untergrund. Ein rostiges Gitter trennt mich von Trader, der wirklich so heißt und dessen Name Programm ist: Er dealt mit Waffen, Munition und Wodka. Zu Wodka habe ich ein besonderes Verhältnis, seit ich vor knapp zwei Jahren bei GSC in Kiew zu Besuch war. Ich würde Ihnen die Geschichte erzählen, könnte ich mich erinnern. Deshalb weiter im Text. Trader hat nicht nur Waren für mich, sondern auch einen Auftrag: Ich soll die Fest-

SPERRGEBIET Viele Eingänge zu neuen Gebieten werden gut bewacht. Meist wartet eine Hand voll Banditen, die Sie entweder abkassieren oder gleich umlegen wollen.

MORGEN: REGEN Das Wetter in **S.T.A.L.K.E.R.** wechselt ständig. Mal herrscht Sonnenschein, dann wieder ziehen unheilvolle Gewitterwolken auf.



ROMANTISCH Wenn im Spiel die Sonne untergeht, möchte man sich hinsetzen und zusehen. Da in der Nacht viele Monster aktiv werden, ist das eine blöde Idee.

TSCHERNOBYL Das havarierte Atomkraftwerk spielt eine zentrale Rolle in der Story. Bis Sie dorthin gelangen, ist es ein langer Weg.

HEIMAT In diesem Dorf beginnt Ihre Karriere als Stalker. Hier treffen Sie Artgenossen, handeln und bekommen neue Aufträge.



HOLT MICH RAUS Zusammen mit einer Gruppe Stalkern befreien wir einen Mann namens Nimble. Der trägt eine Diskette bei sich, die wir für eine Quest benötigen.

TRADER Der gutmütige alte Mann begrüßt Sie zu Beginn des Spiels. Sie kehren immer wieder zu ihm zurück, um neue Aufträge zu bekommen oder Artefakte zu verkaufen.

platte eines verschollenen Söldners holen. Kein Problem, denke ich, einfach der Nase nach, und dann, als ich die Tür nach draußen öffne: Huch!

Alles kaputt

Da stehe ich im kniehohen Gestrüpp zwischen Bäumen unter wolkenverhangenem Himmel und staune der Landschaft entgegen, die Romantik und Bedrohlichkeit auf faszinierende Art vereint. Weiter vorn treffe ich auf die Ruinen eines Dorfs, eingerahmt von einem lückenhaften Lattenzaun, der niemanden mehr davon abhält, das Gelände zu betreten. Die Häuser sind Türme aus Schutt. Auf dem Boden liegen Reifen, Kanister, Werkzeug, alles alt und unbrauchbar. Über einem Autowrack kreisen Vögel wie Aasgeier. Ich habe Pripjat, die Geisterstadt, noch nicht gesehen. Aber allein die ersten Meter fangen die endzeitliche Atmosphäre einer von Radioaktivität zermürbten Umgebung ein wie kein anderes Spiel.

Stalker schlendern durch die Ruinen des Dorfs. Auf Knopfdruck beginnt das Gespräch mit ihnen, als hätte man ein Rollenspiel vor sich. Die meisten erzählen von Orten, die für den Spieler interessant sein könnten; das entfacht meinen Erkundungstrieb. Eine Schlüsselperson, auf der Karte mit einem grünen Rahmen markiert, treibt die Story voran – und schwups landen die Koordinaten jenes verschollenen Söldners im PDA. **S.T.A.L.K.E.R.** hat damit ein bisschen was von **Oblivion**: Es geht von Wegpunkt zu Wegpunkt, sofern ich mich nicht ablenken lasse von all den Attraktionen, die abseits der Missionspfade liegen.

Grafik allein reicht nicht

Die Landschaften betören pausenlos; was die Grafikschöpfer von GSC hervorgezaubert haben, verdient das Prädikat „künstlerisch wertvoll". Doch eine gute Optik macht kein gutes Spiel, und so kommt es, dass mir die Ballereien – **S.T.A.L.K.E.R.** ist trotz allem Schnickschnack ein Shooter – holprig erscheinen. Die Gegner stecken etliche Kugeln aus dem Sturmgewehr ein, kippen aber um, sobald sie sich am Messer der Spielfigur schneiden. Ob man sie überhaupt trifft, ist wegen der oberflächlichen Kollisionsabfrage schwer abzuschätzen. Es handelt sich nach Aussage von THQ zwar um einen Bug. Dennoch beunruhigt mich, dass das Grundgerüst nach vier Jahren der Entwicklung noch immer auf wackeligen Beinen steht. Die Programmierer müssten längst zum Feinschliff ansetzen, statt am Fundament zu schrauben.

Famose Gruselstimmung

Blieben die Schießereien wie aktuell, so wäre das jammerschade in Anbetracht der Stimmung, die dieser postapokalyptische Ritt durch eine verseuchte Zone erzeugt. Einmal führt mich ein Stalker zum Eingang eines Kanals. Er spricht Russisch, aber ich ahne, was er sagt: „Da drunten ist, was du suchst. Alle, die vor dir gingen, kamen nicht zurück. Viel Glück." Ich wage einen Blick ins Loch: Schwärze. Und steige hinab. Drunten sind die Decken niedrig, die Wände eng. Konfrontationstherapie für jene mit Klaustrophobie. Rotlicht hängt auf Oberflächen, die lange keine Putzfrau mehr gesehen haben: Mörtel bröckelt, schwarze Flecken überall, durch Löcher sickert grüne Masse. Der Schein meiner Taschenlampe lässt die Schatten tanzen. Hinter jedem Winkel befürchte ich Schlimmes. Natürlich kostet **S.T.A.L.K.E.R.** meine Angst aus: Bis der erste Mutant aus dem Versteck hüpft, vergehen Minuten. Bis dahin bin ich mit den Nerven längst am Ende. Erschrecken nicht mehr nötig, danke. Das Monsterdesign

„Ums Balancing kümmern wir uns zuletzt."

In der Beta-Version von **S.T.A.L.K.E.R.** sind uns eine ganze Reihe an Ungereimtheiten aufgefallen – klar, sonst wär's ja keine Beta-Version. Trotzdem wollten wir wissen, was der Entwickler dazu zu sagen hat. Guy Cunis von THQ äußert sich zu Bugs, Balancing und Wodka.

PC Games: Feinde scheinen eine Menge Kugeln einzustecken, fallen aber japsend um, sobald sie einen Treffer mit dem Messer abbekommen ...

Cunis: „Ums Balancing kümmern wir uns zuletzt. Beim genannten Problem handelt es sich aber um einen Bug."

PC Games: Wir haben ziemlich viele Munitionskisten gefunden. Bloß waren diese leider alle leer.

Cunis: (scherzhaft) „Ihr wollt doch nicht behaupten, noch nie eine leere Kiste gesehen zu haben? Keine Sorge, hier handelt es sich um eine Balancing- und Bug-Geschichte."

PC Games: Für die Standardpistole gab's eine Menge Munition. Für die durchschlagskräftigeren Waffen wie Sturmgewehre, Schrotflinten, Scharfschützengewehre war aber kaum Munition aufzutreiben.

Cunis: „Wieder eine Sache des Balancings."



GUY CUNIS ist Global PR Manager bei THQ.

PC Games: Nach dem Genuss von Wodka dreht sich der Bildschirm, als wäre man zu viel mit jenem Riesenrad gefahren, vor dem du posierst. Vielleicht sollte man den Effekt etwas abschwächen, damit sich die Spieler nicht übergeben.

Cunis: „Ich bin in Kiew gewesen und habe dort Wodka getrunken. Der Effekt im Spiel deckt sich mit meinen Erlebnissen. Aber ernsthaft: Das ist eine Balancing-Angelegenheit."

PC Games: Aus den Artefakten sind wir nicht 100%ig schlau geworden. Wir konnten sie aufnehmen und anwählen, doch dann war unser Stalker im Nu verstrahlt.

Cunis: „Einige Artefakte sind radioaktiv, andere nicht. Wenn man sie anklickt, erscheint eine Beschreibung, die einen über die Auswirkungen des Gegenstands aufklärt. Beispiel: Wenn man durch eine elektrische Anomalie gelangen möchte, empfiehlt es sich, kurzzeitig ein Artefakt zu aktivieren, das die Resistenz gegen Elektrizität erhöht. Die langfristige Benutzung wird den Stalker jedoch verstrahlen. Dann helfen Wodka und Injektionsspritzen. Ein gelber Balken zeigt den Grad der Verstrahlung an, gleich neben der Health- und Rüstungsanzeige im Inventar. Einige schwächere Artefakte haben übrigens keine schädlichen Auswirkungen und eignen sich für eine dauerhafte Nutzung, um sich gegen bestimmte Angriffe oder Anomalien zu wappnen."

PC Games: Wie funktioniert der Handel? Nachdem wir drei Stunden gespielt hatten, war unser Inventar voll mit Gegenständen – doch weit und breit niemand, an den wir sie hätten verkaufen können ...

Cunis: „Es gibt einen Knopf unten am Dialogfenster, der den Handelsbildschirm aufruft. Man kann mit jeder Person handeln, die dem Spieler freundlich oder neutral gesinnt ist, solange diese Person genügend Geld hat."

PC Games: Uns ist immer wieder der rote Faden verloren gegangen, was dazu führte, dass wir die Haupt- nicht von den Nebenquests unterscheiden konnten ...

Cunis: „Jeder Spieler erlebt die Geschichte anders, bis irgendwann eine von sieben Endsequenzen abläuft. Es gibt zwei richtige und fünf falsche Endsequenzen. Der Pfad, der dahin führt, ist jedoch von Spieler zu Spieler unterschiedlich und damit absolut einzigartig."

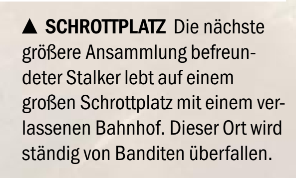
Die Weltkarte

Über einen einblendbaren PDA haben Sie jederzeit Überblick über die Spielwelt von S.T.A.L.K.E.R.. Wir zeigen Ihnen einige Orte, auf die Sie im Startgebiet stoßen.

◄ **MILITÄRGELÄNDE** Ein Auftrag führt uns in dieses stark bewachte Gebiet: Wir sollen militärische Dokumente stehlen. Keine leichte Aufgabe.

▼ **VERLASSENE FARM** Bei einem Streifzug entdecken wir die Häuser. Drinnen haben sich aber schon ein paar Mutationen niedergelassen. Wir fliehen lieber.





▲ **SCHROTTPLATZ** Die nächste größere Ansammlung befreundeter Stalker lebt auf einem großen Schrottplatz mit einem verlassenen Bahnhof. Dieser Ort wird ständig von Banditen überfallen.

◄ **STARTDORF** Ihre Reise beginnt in einem kleinen, verfallenen Ort, in dem Sie die ersten Stalker treffen und Ihre ersten Aufträge bekommen. Ebenfalls ansässig: ein Händler, der Sie mit Informationen versorgt.

► **DUNKLES TAL** Wie der Name schon sagt, herrscht hier graues Zwielicht. In diesem unwirklichen Teil der Welt hausen gefährliche Monster wie die getarnten Bloodsucker in baufälligen Häusern.



verdient höchste Anerkennung. Was einem die Entwickler an die Gurgel hetzen, zieht beinah mit den absurd entstellten Kreaturen aus **Silent Hill** gleich. Wer mich kennt, weiß um die Größe dieses Kompliments.

Gezügelte Vorfreude

Ob ich die Anomalien gut finden soll, die überall in der Todeszone anzutreffen sind: Schwer zu sagen. Sie sind einerseits nervig, weil sie meinen Stalker nach unbedarften Schritten gern in die Luft sprengen. Das bremst den Spielfluss. Andererseits sind sie für ein paar Überraschungen gut, etwa wenn sie die Schwerkraft à la **Prey** aushebeln und Gegenstände im Raum ansaugen.

Am Nervfaktor der Radioaktivität besteht für mich kein Zweifel. Um Verstrahlung loszuwerden, kann ich mir ein Gegenmittel injizieren oder Wodka trinken. Das ist erstens umständlich, zweitens ein Garant für Motion Sickness: Das Spiel simuliert nach Alkoholkonsum einen Zustand der Trunkenheit, indem es das Bild für einige Minuten schwanken lässt, als befände man sich auf sturmgebeutelter See. Wenn schon strahlen, dann bitte im Gesicht. Vielleicht lässt die fertige **S.T.A.L.K.E.R.**-Version meine Mundwinkel ansteigen. Bis dahin: Trust no one.

THOMAS WEISS

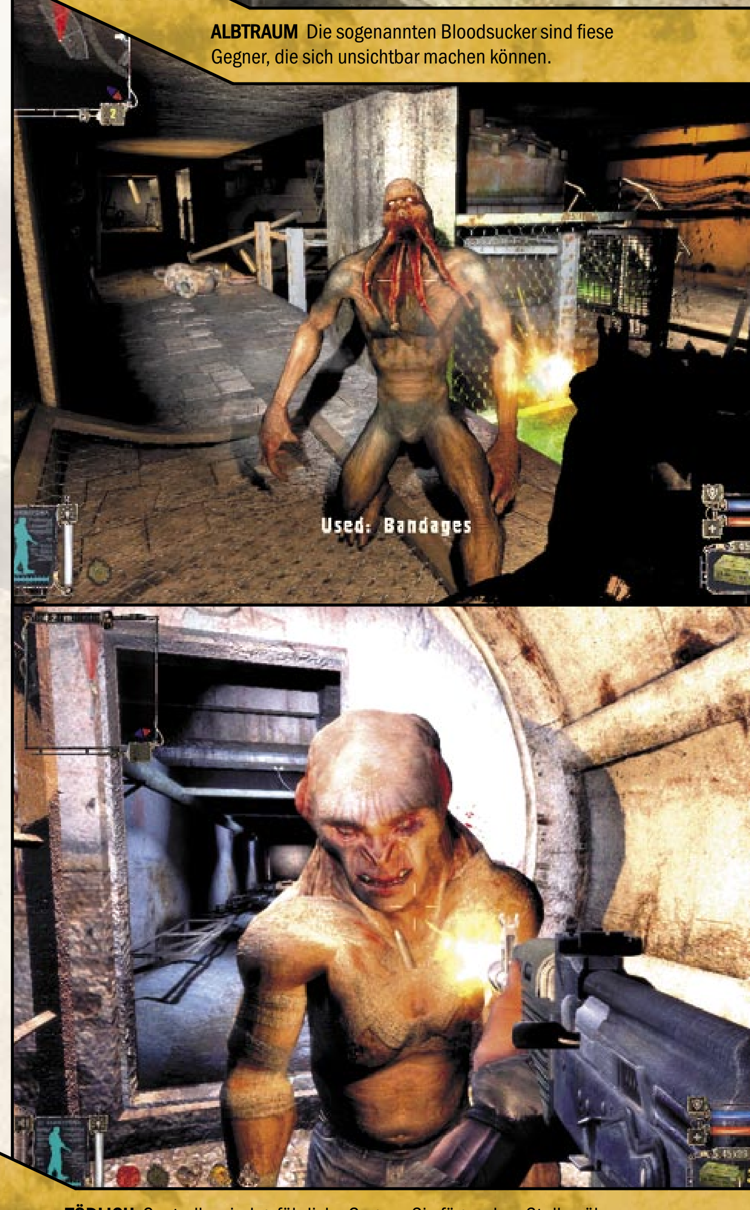


Nicht alles, was in der Zone geschieht, trägt die Handschrift eines perfektionistischen Programmierteams, das nur deshalb so lange braucht, weil es Feinschliff in Millimeterarbeit betreibt. Man merkt **S.T.A.L.K.E.R.** *an, dass seine Entstehungsgeschichte voller Tücken war. Ich drück den Entwicklern beide Daumen!*

Robert Horn berichtet

Die ersten Spielminuten von **S.T.A.L.K.E.R.** verbringe ich regungslos, drehe mich immer wieder im Kreis, nur um diese atemberaubende Landschaft in mich aufzunehmen. Nachdem ich mich aus der Ehrfurchtsstarre gelöst habe, steuere ich den nächststehenden Söldner an. Der gesprochenen russischen Begrüßung folgt englischer Textfluss, den ich nur kurz überfliege. Ich will spielen, nicht lesen! Das Wichtigste wird sowieso in mei-

ALBTRAUM Die sogenannten Bloodsucker sind fiese Gegner, die sich unsichtbar machen können.



TÖDLICH Controller sind gefährliche Gegner. Sie fügen dem Stalker über große Distanz Schaden zu. Tauchen sie auf, ertönt ein lautes Pfeifen.

Gibt es noch ...?

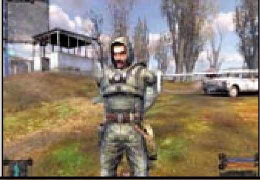
Viele Ideen für eine lebendige Spielwelt mussten die Entwickler aus Zeitgründen über Bord werfen oder ändern. Wir haben nachgeforscht, was noch übrig ist.

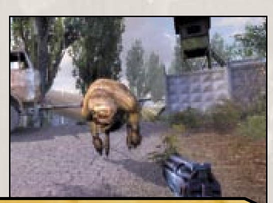
	Essen	Schlafen	Autos	KI	Lebenssimulation
Das war geplant	Neben Müdigkeit sollte die Spielfigur Hunger verspüren, um das Leben in der Zone noch authentischer wirken zu lassen. Wer nicht regelmäßig isst, erschöpft zunehmend.	Es war geplant, dem Stalker ein Schlafbedürfnis zu spendieren. Dadurch hätte sich der Spieler immer wieder ausruhen müssen, um nicht zu erschöpfen.	Ursprünglich sollten Sie mit jeder Menge Fahrzeugen die Gebiete der verseuchten Zone erkunden. Das Schadensmodell für die Autos war sogar schon fertig entwickelt.	Die künstliche Intelligenz der Nichtspielercharaktere war so ausgereift, dass andere Stalker die gleichen Aufgaben wie Sie annehmen und sogar vor Ihnen abschließen konnten.	Der ganze Stolz der Entwickler ist die interaktive Welt von **S.T.A.L.K.E.R.**. Darin lebt und handelt jedes Lebewesen der Zone nach individuellen Bedürfnissen.
Das ist drin	Das Feature gibt es in unserer Version noch. Wir haben unseren Charakter in zwei Spieltagen verhungern lassen. Ob es diese Funktion ins fertige Spiel schafft, ist fraglich.	Schlaf benötigen Sie nicht mehr im Spiel. So können Sie Tag und Nacht herumlaufen, ohne durch störende Müdigkeit aufgehalten zu werden. Wir meinen: Gut so!	Autos gibt es zwar noch, fahren dürfen sie diese aber nicht. Die Auswirkungen der Anomalien wären für jede schnelle Fahrt durchs Gelände verheerend gewesen.	Die KI handelt nach einem komplizierten System, Missionen kann sie Ihnen aber nicht mehr wegschnappen. Hier hat GSC die Intelligenz der Nichtspielercharaktere reguliert.	Aufgrund der selbstständigen Handlung wurde dieses Feature etwas abgeschwächt, ist jedoch immer wieder in Aktion zu sehen. Leider bekommen Sie das nur am Rande mit.











SMART SURFER

... für Sie auf der Suche nach den günstigsten

Internet-Tarifen der Galaxie!

Mit Modem oder ISDN supergünstig surfen und bis zu **70 %** Onlinekosten sparen!

TÜV Zertifizierte Einwahl-software

- ✓ Aktuelle Tarife
- ✓ Geprüfte Anbieterauswahl
- ✓ Sicherer Verbindungs-aufbau

Sie surfen mit Modem oder ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.? Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter wie Freenet?

Dann sparen Sie jetzt mit der **kostenlosen** WEB.DE SmartSurfer-Software bares Geld!



Stand: 11.12.2006

- **Immer günstig:** Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders preiswert sind.
- **Neu:** Findet immer den günstigsten enthaltenen Tarif für eine von Ihnen gewählte Surfdauer. Einfach gewünschten Tarif anklicken und lossurfen.
- **Immer aktuell:** Alle Tarife immer auf dem neuesten Stand dank automatischer Online-Aktualisierung.
- **Freiheit:** Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsel nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!
- **Sicherheit:** Integrierter Dialer-Schutz!
- **Doppelt so schnell surfen** mit ISDN-Kanalbündelung auf einen Klick!



SUCHE | EMAIL & CO. | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL

WEB.DE



LICHT! Achten Sie auf den dynamischen Schattenwurf links im Bild. Es gibt keinen Ego-Shooter, der **S.T.A.L.K.E.R.** in dieser Beziehung das Wasser reichen kann.

SCHURKENNEST Überall im verseuchten Gebiet lauern Ihnen Banditen auf. Das Leben in der Zone ist hart.

UNVERWUNDBAR Das Waffen-Balancing im Spiel ist noch sehr unausgereift. Selbst auf kurze Distanz richtet ein Treffer kaum Schaden an.

nem PDA gespeichert. Also ziehe ich erst mal los, hinein in die verwüstete, trostlose Landschaft.

Lebenssimulation

Schon nach wenigen Schritten fängt irgendetwas an meiner Ausrüstung hektisch zu piepsen an. Mit jedem Schritt, den ich gehe, wird es lauter, das Bild verzerrt sich. Der Grund: Fast wäre ich in eine Anomalie gelaufen, eine jener sonderbaren Erscheinungsformen, die überall rund um Chernobyl zu finden sind. Als ich wenig später auf eine Straßensperre von Banditen stoße, erlebe ich, wie ein Rudel wilder Hunde die verdutzten Wachen angreift. Gegen die Schusswaffen der Menschen hat die Meute keine Chance. Ein Hund flieht – und rennt in eine Anomalie. Die hebt ihn in die Luft, wirbelt ihn herum und zerreißt ihn wenige Sekunden später. Das alles sind keine geskripteten Ereignisse, sondern Ergebnis des Lebenssimulationsprogramms – der ganze Stolz der Entwickler. Immer wieder treffe ich auf solche Szenen, meist leider nur am Rande. So schieße ich mir den Weg durch einen Militärkomplex frei, auf der Suche nach Geheimdokumenten. Während ich die Räume durchsuche, ertönen von draußen plötzlich Schreie und Gewehrsalven, gemischt mit wütendem Knurren. Mutierte Wesen greifen die verbliebenen Wachen an und sorgen für genug Verwirrung, damit ich unbemerkt verschwinden kann.

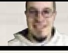
Tief in der Zone

Je länger ich unterwegs bin, desto besser wird meine Ausrüstung. Jeder gefallene Gegner kann ausgeplündert werden und hat meist Verbandszeug und Wodka dabei. Munition ist zu Beginn Mangelware, gerade weil ich durch das unfertige Waffen-Balancing mehrere Magazine pro Gegner benötige. Immer öfter finde ich jetzt auch Artefakte. Die kann ich mir an den Gürtel stecken und damit bestimmte Werte wie Strahlungs-, Elektro- oder Hitzeschutz verändern. Meist haben die kleinen Dinger aber auch negative Auswirkungen, etwa radioaktive Verstrahlung. Wie genau die Artefakte arbeiten und wie enorm ihre Auswirkung ist, kann ich nicht feststellen. Mein Weg führt mich weiter ins Landesinnere. Inzwischen sind dichte Wolken aufgezogen, es regnet. Im Halbdunkel schalte ich die Taschenlampe ein, Blitze zucken vom Himmel und geben der Landschaft kurzzeitig bizarre Form. Mein Ziel ist ein Schrottplatz. Hier soll es mehr Informationen über einen Stalker namens Hawkeye geben. Den soll ich töten. Warum, weiß ich nicht, der Auftraggeber hat Russisch gesprochen. Kurz vor meinem Ziel erreicht mich per Funk ein Hilferuf: Wir werden angegriffen! Im Laufschritt eile ich den Verteidigern zu Hilfe. Ereignisse wie diese sind Skripte, die bestimmte Handlungsstränge vorantreiben sollen. Vollkommen eigenständig funktioniert die Welt von **S.T.A.L.K.E.R.** nicht.

Gänsehaut

Einen bleibenden Eindruck schafft das Spiel aber, neben der atemberaubenden Landschaft, in einem düsteren Keller, den ich im Laufe meiner Suche nach Hawkeye betrete. Inmitten von flackerndem Licht und glühenden Pfützen bahne ich mir meinen Weg immer tiefer in ein unterirdisches Bunkersystem. Nur mit dem kleinen Lichtkegel meiner Taschenlampe bewaffnet, höre ich hinter mir ein Grunzen, fahre herum und starre in ein Paar leuchtender Augen. Plötzlich enttarnt sich vor mir ein Bloodsucker und prügelt auf mich ein. Obwohl ich die fürchterliche Kreatur besiege, rast mein Herz noch Minuten später. Wahnsinn!

Nach vielen Stunden in der verseuchten Zone Chernobyls bin ich überzeugt: **S.T.A.L.K.E.R.** kann der große Hit werden. Aber: Viel zu oft kam ich mir in der großen Welt allein gelassen vor. Erst als ich aufhörte, nach dem roten Faden zu suchen, der mich durch die Story führt, konnte ich mich ganz auf die fantastische Welt einlassen. Denn **S.T.A.L.K.E.R.** ist eine Welt zum Selbst-Erleben, -Erforschen und -Probieren. Das könnte Gelegenheitsspieler abschrecken, mich aber hat es begeistert. (tw/rh)

ROBERT HORN 

Bitte, liebe Entwickler, macht auf den letzten Metern keine Fehler mehr! Denn das Spiel braucht noch etwas Feinschliff: Das unfertige Waffen-Balancing ist nur ein Punkt davon. Wenn GSC Game World aber die Zeit bis zum Release nutzt, erwartet uns im März 2007 mit Sicherheit ein großartiges Spiel.

Entwickler:	GSC Game World
Anbieter:	THQ
Termin:	März 2007





"Genrefans dürfen sich den 30.November jedenfalls schon jetzt rot im Kalender anstreichen. Armed Assault ist ein El Dorado für Taktiker."

PC ACTION 11/06

"Von der ersten Minute an übte unsere Alpha-Version dieselbe Faszination wie damals Operation Flashpoint auf mich aus, sodass ich eine Freudenträne nach der nächsten auf die Tastatur vergoss."

PC GAMES 11/06

"Dank glaubwürdiger Spielphysik lenken sich die Trucks, Schützenpanzer und Geländewagen sogar angenehmer als ihre Pendants in der Battlefield-Serie."

PC POWERPLAY 11/06













Windows Vista: Das Offizielle Magazin ist die Antwort auf alle Fragen rund um das neue Betriebssystem von Microsoft:

- Welche Vorteile bietet Windows Vista gegenüber Windows XP?
- Welche Hardware bringt Ihnen den maximalen digitalen Lifestyle am PC?

Plus exklusiver DVD-Inhalte und jeder Menge geldwerter Angebote.
Nur jetzt in Windows Vista: Das Offizielle Magazin. Viva!



MOST WANTED

PRÄSENTIERT VON



Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.100 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen fünf vielversprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauf folgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys. Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Leser-Hitliste der Ausgabe 01/07

1. Assasin's Creed
2. Simon the Sorcerer 4
3. Clive Barker's Jericho
4. Trackmania United
5. Rogue Warrior

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Deep Silver, Indigo Pearl, Morphicon, THQ und Vivendi Universal.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Mittwoch, der 17. Januar 2007.

Gewinnspielpreise für über 1.100 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



3x Warhammer: Mark of Chaos Collector's Edition (je € 70,-)

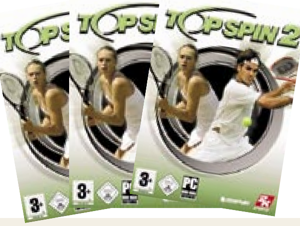
5x Caesar 4 (je € 50,-)

2x Company-of-Heroes-Fanpaket; 2x Titan Quest (je € 60,-)



3x Armed Assault Special Edition (je € 65,-)





3x Top Spin 2; 2x Barrow Hill (je € 50,-)


SET YOURSELF FREE™
VANGUARD
SAGA OF HEROES™
COMING SOON
TAUCHEN SIE IN DIE ULTIMATIVE ONLINE-FANTASY-WELT VON VANGUARD EIN. DAS NEUE MMORPG DER EVERQUEST-MACHER ENTFÜHRT SIE IN DIE NÄCHSTE GENERATION DER ONLINE-SPIELE. JETZT IST ES AN DER ZEIT, SICH VIRTUELL SELBST ZU VERWIRKLICHEN. DAS SCHICKSAL ERWARTET SIE!
Erforschen Sie eine riesige, atemberaubende Welt lebendig-gewordener Kunst: Das neue Meisterwerk des legendären Fantasy Künstlers Keith Parkinson.
Kombinieren Sie spezielle Attacken und effektive Abwehrtechniken in einem bahnbrechenden dynamischen Kampfsystem.
Reiten Sie auf Drachen oder durchstreifen Sie die Welt auf vielerlei Reittieren wie Kriegsrossen oder Einhörnern.
©2002-2007 Sigil Games Online, Inc. Vanguard Saga of Heroes is a registered trademark of Sigil Games Online, Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Set Yourself Free" is a trademark of Sony Online Entertainment LLC in the U.S. and/or other countries. The software platform logo (™ and ©) IEMA 2004. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.
JOINVANGUARD.COM
PC DVD-ROM SOFTWARE
SIGIL™
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT

1.

FÜR JEDEN ETWAS Schiffe gibt es in Handels-, Entdecker- und Kriegsklassen. Die Modelle unterscheiden sich in Ladekapazität, Geschwindigkeit und Feuerkraft.

AHOI! Wenn Sie in einem Hafen ankommen, schaltet das Spiel in die Verfolgerperspektive.

PLAUDERN UND RAUFEN An Land treffen Sie sich mit anderen Spielern zum Handeln – oder zum Kämpfen. **Bounty Bay Online** legt großen Wert auf Gildenkriege.

Bounty Bay Online

Für alle, die beim Anblick elfischer Spitzohren die Schere auspacken: Dieses Multiplayer-Online-Spiel ist Fantasy-frei.

Im asiatischen Raum ist **Bounty Bay Online** seit einem Jahr unter dem Titel **Voyage Century** am Laufen. Den europäischen Markt will Publisher Frogster Anfang 2007 bedienen. Dass das so lange dauert, liegt an der Überarbeitung, die der Titel erfährt: Die Manga-Grafik muss einer westlich-kompatiblen Optik Platz machen, Quests der Sorte „Bringe zwanzig Piraten zur Strecke“ weichen abwechslungsreicheren Aufträgen.

Vorbild: Sid Meier's Pirates!

Das von **Pirates!** inspirierte Spielprinzip versetzt Sie in die Zeit des 14. Jahrhunderts. Sie sind als Händler, Entdecker, Handwerker, Pirat oder Landwirt unterwegs, wobei Sie Ihren Beruf nicht bei Spielstart auswählen, sondern im Verlauf des Abenteuers. Entscheidend ist, welche Skills Sie verwenden. Charaktere können in den Fähigkeiten Seekampf, Handwerk, Nah- und Fernkampf und Handelswesen wachsen.

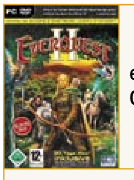
Dem motivationserhaltenden Aus- und Umbau von Schiffen fällt große Bedeutung zu: Ihre Kähne lassen sich um bessere Kanonen, Segel oder Ruder erweitern, damit Sie auch in gefährlichen Gewässern nicht absaufen. Falls das doch passiert, kommen Sie in einem sicheren Hafen wieder raus und dürfen einen neuen Versuch starten. Im Falle eines Playerkills verlieren Sie möglicherweise Gegenstände. Dadurch gewinnt die Erkundung der Weltmeere an Nervenkitzel.

Sicherheit vor Gefahren bieten Spieler von befreundeten Nationen: Bis zu fünf Seefahrer können sich zur Gruppe zusammenschließen und gemeinsam zu fernen Ufern aufbrechen. Auch Gildenkriege sind Bestandteil des Spielinhalts. Darin gilt es die Festungen der verfeindeten Fraktionen einzunehmen, indem man zuerst die Flotte besiegt, schließlich an Land geht und dort den Thronsaal erobert.

Eine Karriere als Händler ist weniger blutig. Beladen mit Lebensmittel oder Waren schippern Sie ans andere Ende der Welt, um sie dort teuer zu verkaufen. Es greift das Prinzip, das einem aus Sid Meiers Klassiker noch in angenehmer Erinnerung ist. Ob es in **Bounty Bay Online** genauso süchtig macht, muss man sehen. (tw)

Entwickler: Suzhou Snail Electronic
Anbieter: Frogster
Termin: 1. Quartal 2007

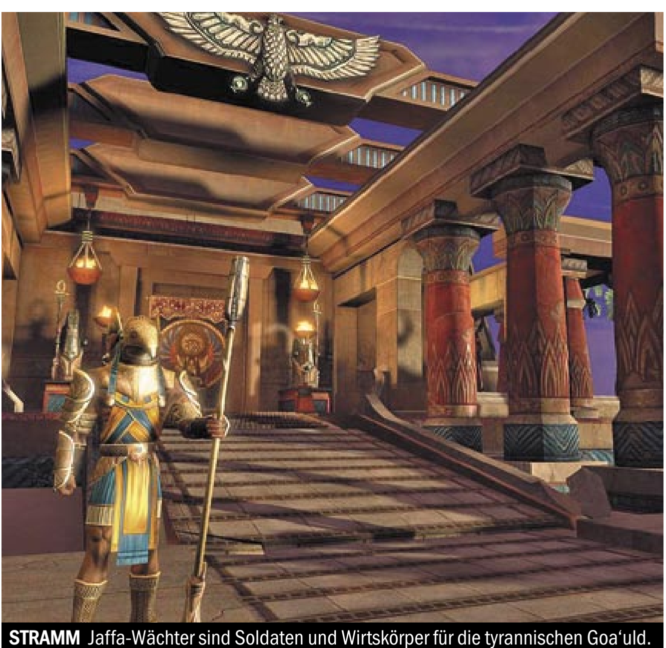
... im Vergleich mit



einem typischen Online-Rollenspiel

- **EPOCHE** Bounty Bay Online spielt nicht in einem erdachten Fantasy-Universum, sondern in der Zeit zwischen dem 14. und 16. Jahrhundert.
- **KLASSEN** Weg mit der üblichen Rollenverteilung: Statt Krieger, Zauberer und Heiler gibt es Piraten, Händler und Handwerker.
- **CHARAKTERAUSBAU** Je öfter Sie eine Sache ausführen, desto besser werden Sie darin. Sprich: Ein Händler, der erfolgreich Waren an den Mann bringt, gewinnt an Handelsfertigkeit. Erfahrungspunkte durch Monstermetzeln sind zum Vorankommen nicht zwingend notwendig.
- **PVP** Es gibt in **Bounty Bay Online** keinen Server ohne PvP (Spieler gegen Spieler), das steht fest. Einsteiger genießen aber bis Level 10 Schutz vor den Angriffen feindlich gesinnter Spieler.
- **INSTANZEN Bounty Bay Online** vertraut auf eine Melange aus Instanzen und Gebieten, die für alle Spieler gleichzeitig zugänglich sind.

2.


STRAMM Jaffa-Wächter sind Soldaten und Wirtskörper für die tyrannischen Goa'uld. Die Serien bieten Hunderte solch cooler Ideen – ideal für ein Spiel dieser Art!


DÜNENMEER Weitläufige Szenerien sind kein Problem für die **Unreal**-Engine 3.

Stargate Worlds

Die Lizenz ist wie geschaffen für ein Online-Rollenspiel. Doch die Entwickler haben noch viel Arbeit vor sich.

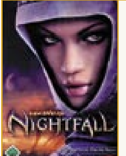
Um Verwirrungen vorzubeugen: Sie lesen hier nicht über das Action-Spiel **Stargate SG-1: The Alliance** – das wurde bereits Anfang 2006 eingestampft. **Stargate Worlds** ist ein davon gänzlich unabhängiger Versuch, ein Online-Rollenspiel auf Basis der zwei TV-Serien (siehe Extrakasten unten) auf die Beine zu stellen. Verantwortlich für diese mutige Unternehmung ist das junge, ambitionierte Team Cheyenne Mountain Entertainment.

Vielversprechend, aber vage

In **Stargate** geht es – grob gesagt – um ringförmige Portale, sogenannte Sternentore, die Reisende in Sekundenbruchteilen kreuz und quer durch die Galaxis befördern. Klingt praktisch, ruft aber eine Menge außerirdischer Rassen auf den Plan – etwa die bösartigen Goa'uld, ein parasitäres Volk mit Hang zu ägyptischem Stil und Götterkomplex. Oder die grauhäutigen Asgard, hochentwickelte Knirpse, die an den guten alten Roswell-Alien erinnern. Diese und weitere Rassen soll man spielen oder zumindest treffen können – das **Stargate**-Universum ist prall gefüllt. Natürlich kann man auch in Menschenhaut schlüpfen und sich als SG-Kommando in taktische Gefechte stürzen. Trotz häufiger Schusswechsel ist in Kämpfen Köpfchen gefragt, da sich jedes Mitglied der kleinen Spielergruppen optimal einbringen muss. Das klingt alles vage – ist es auch, denn handfeste Infos fehlen bislang. Auch über die Klassen kursieren bestenfalls Gerüchte. Immerhin gilt es als sehr wahrscheinlich, dass die Entwickler sowohl PvE- als auch PvP-Inhalte (Spieler gegen computergesteuerte Gegner, Spieler gegen Spieler) unterstützen und Crafting (Handwerkskunst) eine wichtige Rolle spielt. (fs)

Entwickler:	Cheyenne Mountain Ent.
Anbieter:	Noch nicht bekannt
Termin:	Noch nicht bekannt

... im Vergleich mit



Guild Wars Nightfall

- **GRAFIK Guild Wars** setzt auf eine Hardware-schonende Technik, die immer noch sehr gut aussieht. **Stargate Worlds** lässt derweil nichts anbrennen – es hat die mächtige **Unreal**-Engine 3 an Bord.
- **EINZELSPIELER** Das größtenteils instanzierte **Nightfall** bietet auch für Einzelgänger viele Missionen und Quests. Hier will **Stargate Worlds** nicht nachstehen – Bots ersetzen wohl die fehlenden Teammitglieder.
- **KI** Feinde wie Nichtspielercharaktere sind in **Guild Wars** ziemlich trübe Tassen – hier will **Stargate Worlds** punkten. Etwa dann, wenn Ihre cleveren Gegner unter Beschuss in Deckung hechten.
- **LIZENZ** Arena Net hat geduldig eine eigene Marke etabliert. Cheyenne besitzt zwar vom Start weg eine berühmte Lizenz, allerdings lasten dadurch auch enorme Erwartungen auf den Entwicklern.
- **PVP** Das Herzstück von **Guild Wars** kommt auch in **Stargate Worlds** nicht zu kurz – PvP soll ebenso wichtig wie PvE sein.

Der Kult um das Sternentor – darum geht es in Stargate!

Stargate steht für humorvolle, spannende SciFi-Action und ist wie gemacht für Computerspiele. Hier lesen Sie, wie alles begann.

ERSCHEINUNGSJAHR: **1994**
REGIE: **Roland Emmerich**

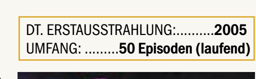


Stargate
US-Soldaten (u. a. James Spader und Kurt Russell) reisen durch ein Sternentor auf einen ägyptisch angehauchten Planeten, wo sie das primitive Volk aus der Unterdrückung führen.

DT. ERSTAUSSTRAHLUNG:.........**1999**
UMFANG:..... **204 Episoden (laufend)**



Stargate SG-1
Die extrem beliebte Serie setzt auf zynischen Humor und erweitert das Universum um zahlreiche Völker, Rassen und Charaktere. Schade: Nach der zehnten Staffel ist Schluss!


DT. ERSTAUSSTRAHLUNG:..........**2005**
UMFANG: ....**50 Episoden (laufend)**



Stargate Atlantis
Der **SG-1**-Ableger entführt in eine andere Galaxis. Unverbrauchte Charaktere und eine fiese neue Alien-Rasse halten das Konzept frisch – deshalb kommt eine vierte Staffel!

3.


GALIONSFIGUR Auch wenn das gepanzerte Aussehen des Bootes es suggeriert: Schiffskampf ist nicht vorgesehen.

Die Siedler 2

Die nächste Generation: Wikinger | Bald wimmelt es nur so von kleinen Männchen mit Hörnern auf dem Helm.

Die wuseln, die Wikinger: Nachdem das Remake des Blue-Byte-Klassikers **Die Siedler 2** Aufbau-Strategen ein freudiges Wiedersehen mit knuffigen Römern, Nubiern und Asiaten bescherte, spendieren die Entwickler nun das insgesamt achte Add-on der Serie. Dass als weiteres Volk die Wikinger hinzukommen, gewinnt sicher keine Goldmünze für Originalität – dafür erwartet Sie nun endlich eine Kampagne, die den Namen auch verdient.

Die Völker verbünden sich gegen eine neue Bedrohung, als Piraten in das Reich der Asiaten eindringen. Glück im Unglück, dass die Grog schlürfenden Kumpanen durch die Sprengungen der Portale die eigenbrötlerischen Wikinger in die Einöde portiert haben, sodass diese sich nun mit den anderen Völkern verbünden.

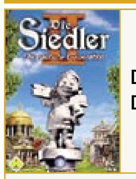
Jenseits des Portals

In den Szenarien werden Sie nicht nur verschiedene Ethnien spielen, sondern auch endlich vom „Bitte zum nächsten Portal vorsiedeln"-Einheitsbrei abkommen. Warum nicht mal eine Mission gewinnen, indem Sie in einem Bergwerk zuerst einen Schatz heben, um einen Verbündeten zu gewinnen? Das neue Quest-System füllt Ihr Reisetagebuch mit deutlich spannenderen Aufträgen als im Hauptspiel.

Der Spielablauf wird sich bei den Nordländern nicht ändern: Sie ziehen eine Siedlung hoch, indem Sie Wirtschaftskreisläufe für Nahrung und Baumaterial errichten und Ihre Logistik im Auge behalten. Nahrung und Baumaterialien sind die Grundlage dafür, dass kräftige Siedler aus Ihren Bergwerken die Rohstoffe holen, um Waffen und Werkzeuge zu schaffen. (bur)

Entwickler: Blue Byte/Funatics
Anbieter: Ubisoft
Termin: Februar 2007

... im Vergleich mit



Die Siedler 2: Die nächste Generation

- **STORY** Im Hauptspiel jagten die Römer ihren verlorenen Frauen nach. Nun gibt es einen deutlich glaubwürdigeren Konflikt mit den Piraten.
- **VÖLKER** Vorher steuerten Sie in der Kampagne nur die Römer. Jetzt spielen Sie außerdem noch Nubier, Asiaten und Wikinger.
- **SZENARIEN** Ein Quest-System ermöglicht abwechslungsreiche, dynamische Missionsziele. Bisher siedelten Sie stur zum Portal vor.
- **MULTIPLAYER** Lobby-System und Benutzeroberfläche erfahren eine Runderneuerung, außerdem kommt **Wikinger** mit einem Generator für neue Karten daher.
- **GRAFIK** Ach, sind die niedlich! Die Siedler der neuen Generation und auch die Wikinger stellen beinahe **Siedler 6** in den Schatten.


DRACHENKOPF Die Unterschiede zwischen den Völkern sind rein grafischer Natur.


FRISCHLUFTFREUNDE Das Design der Wikinger ist gewohnt comicartig und freundlich.

AUF DVD
Video

AUFPOLIERT Die Schiffsmodelle sind nah am historischen Original. Das Wasser hat mehr Polygone, Explosionen weisen Hollywood-Qualität auf.

4.

BELEBT In den Häfen ist nun viel los. Krähne drehen sich, Frachter kreuzen und Lastwagen fahren durch die Straßen.

ZENTRALE Auf der Brücke bewegen Sie sich von Station zu Station. Die Figuren wirken natürlich, es gibt zig Interaktionsmöglichkeiten.

Silent Hunter 4

Wolves of the Pacific | Mit dieser schnieken U-Boot-Simulation gehen Sie unter US-Flagge auf Tauchgang.

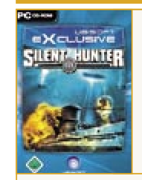
Der Name lässt es erahnen: In **Silent Hunter 4** dümpeln Sie im Pazifik und versenken japanische Verbände. Neben dem neuen Szenario setzen die Entwickler auf die konsequente Weiterentwicklung der Serie und greifen die Anregungen der Community auf. Allein das Briefing macht nun mehr her. Statt ein paar Textzeilen bekommen Sie eine genaue Erklärung der historischen Situation, der zu erwartenden Gegner und des wahrscheinlichen Vorgehens der Teilnehmer. Das macht nicht nur historische Konflikte wie die Schlacht um Midway reizvoller. Selbst bei vermeintlichen Routineeinsätzen in der Kampagne versprechen die Entwickler mehr Abwechslung und Überraschungen. Beispielsweise einen Notruf eines Piloten, den Sie retten.

Die zuvor schon hervorragende Grafik erhielt Feinschliff: Zum einen gibt es bessere Effekte und Texturen sowie Specular-Mapping, zum anderen sorgen mehr Details für Atmosphäre, zum Beispiel belebte Häfen, ein recht ansehnlicher Meeresboden, bewachsene Inseln und eine dynamische Wolken- und Wettersimulation. Bei der Gestaltung der Schiffe hielt man sich akkurat an historische Vorlagen. Wenn Sie nun in einem Gefecht mit zig beteiligten Schiffen die Yamato versenken, stehen natürlich wirkende Matrosen an Bord und die von Torpedos in den Schiffsbauch gerissenen Löcher offenbaren das Innenleben der Pötte.

Wie bisher modifizieren Sie mit Prestigepunkten Ihr Boot und die Mannschaft lernt hinzu, erlangt Spezialfähigkeiten und arbeitet dadurch auf bestimmten Posten effizienter. Neuerdings wechseln die Matrosen auf den Posten automatisch, dank mehreren Schichten, was Ermüdungserscheinungen vorbeugt. Blöd waren die KI-Gegner des Vorgängers nicht, ließen sich aber hin und wieder zu einfach ausmanövrieren. Nun agiert die KI besser, Computerpiloten fliegen sogar mit Torpedos Angriffe gegen Schiffe. Auf japanischer Seite zu spielen, ist allerdings nicht möglich. „Die Leute sehen die Boote und fragen, warum sie diese dann nicht auch gleich steuern können. Mit den Modellen allein ist es aber noch lange nicht getan. Es verschlingt schlichtweg zu viel Zeit, die wir nicht haben", erklärt Projektmanager Emil Gheorghe. Dann doch lieber auf das Hauptprogramm konzentrieren – und ein entsprechendes Add-on hätte auch was, oder? (as)

Entwickler: Ubisoft Bukarest
Anbieter: Ubisoft
Termin: 1. Quartal 2007

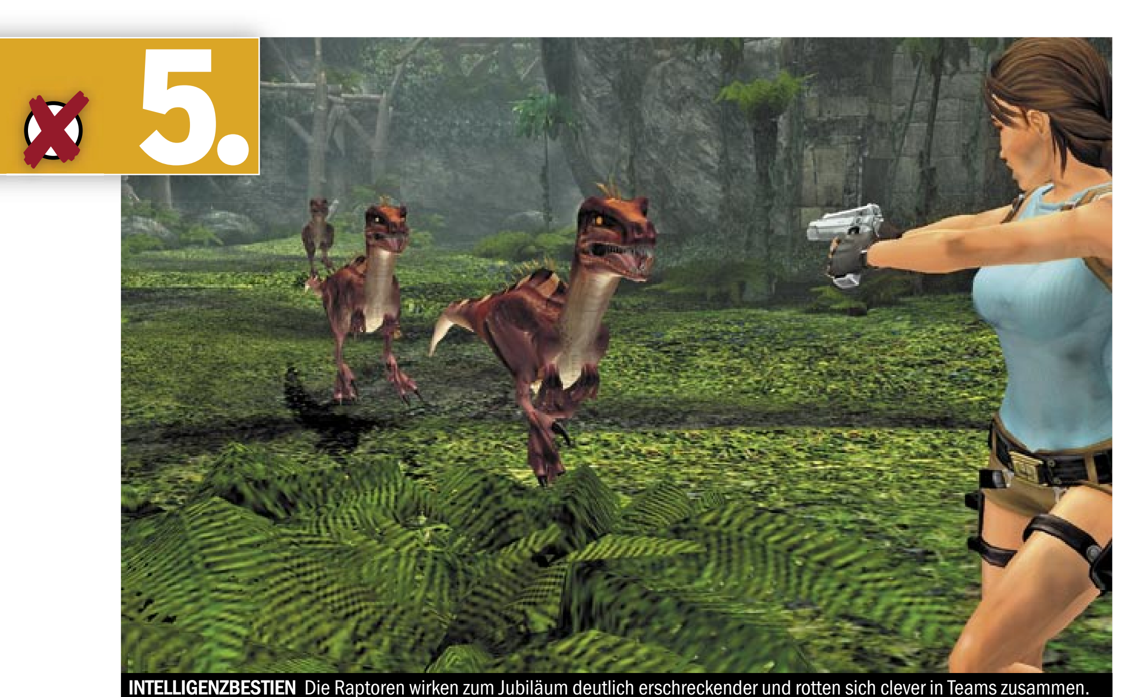
... im Vergleich mit



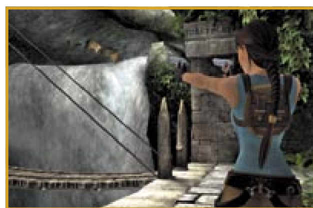
Silent Hunter 3

- **SZENARIO** Der Vorgänger spielte im Atlantik aufseiten Deutschlands. Nun sind Sie mit den US-Flottenverbänden im Pazifik unterwegs und beteiligen sich an teils sehr großen Schlachten.
- **KAMPAGNE** Missionsbeschreibung und -nachbesprechungen bestehen nicht mehr einzig aus trockenem Text. Zudem gibt es mehr Überraschungen und abwechslungsreichere Missionen.
- **GRAFIK** Die schon wirklich gute Optik erfährt noch eine Steigerung. Löcher im Rumpf, schickere Häfen und Inseln sowie sehr spektakuläre Explosionen vertiefen das Spielerlebnis.
- **MANNSCHAFT** Detailverbesserungen wie automatisch wechselnde Schichten sind praktisch. Wie gehabt sammelt die Mannschaft Erfahrung, lernt Spezialfähigkeiten und Sie verbessern Ihr Boot.
- **COMPUTERINTELLIGENZ** Die Gegner sollen nun geschickter vorgehen, was fortgeschrittenen Spielern zugute kommt. Zudem haben die Piloten dazugelernt und greifen Schiffe mit Torpedos an.

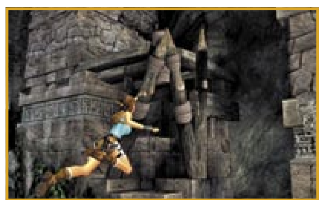
5.



INTELLIGENZBESTIEN Die Raptoren wirken zum Jubiläum deutlich erschreckender und rotten sich clever in Teams zusammen.



RETRO-MODE In **Anniversary** kämpft Lara wieder im klassischen Outfit.



SPRUNGBRETT Viele der akrobatischen Bewegungen stammen aus **TR: Legend**.

Tomb Raider Anniversary

Spiel's noch einmal: Das **Tomb-Raider**-Remake soll neben klassischen Höhepunkten auch neue Passagen bieten.

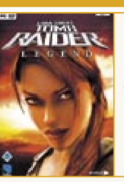
Kaum zu glauben, aber Computerspiele wurden selbst von strengen Sittenwächtern nicht immer als Quell allen Unheils angesehen. Eine Wespentaille machte es möglich: 1996 erschien mit Lara Croft eine Spielfigur, die trotz schwerer Bewaffnung und wenig gesprächstherapeutischen Konfliktlösungspotenzials einen enormen Beliebtheitsgrad in allen Gesellschaftsschichten erlangte. Zehn Jahre später wagt sich Eidos an ein gar nicht mal so triviales Unternehmen: Mit **Tomb Raider Anniversary** will man mit einem Remake des Ur-**Raiders** Geburtstag feiern. „Die Spieler sollen sich an Höhepunkte in **Tomb Raider 1** erinnern, etwa das Duell mit dem Tyrannosaurus Rex", erklärt Produzentin Lulu LaMer. „Aber natürlich müssen wir diese Szenen anders anlegen und dem Spieler auch ganz neue Erlebnisse liefern."

Frau am Steuer

Zwar bleibt der Spielablauf mit Stationen in Peru, Ägypten und schließlich Atlantis mit der Vorlage identisch. Entwickler Crystal Dynamics will den Weg zu den klassischen Rätseln jedoch völlig anders gestalten. Die präzise Steuerung wurde von den bewährten Spielmechaniken aus **Tomb Raider: Legend** übernommen. So wirbelt die schöne Lara bedeutend spektakulärer durch die Levels; die frustrierende Kollisionsabfrage aus **Angel of Darkness** gehört der Vergangenheit an. Als Feinde tauchen mit Bären, Fledermäusen oder Dinosauriern zwar bekannte Gegner auf, doch die wurden kräftig überarbeitet. „Wir stellen die Monster wesentlich theatralischer dar und sie agieren viel lebensechter", verspricht Art Director Andrew Wood. (ch)

Entwickler: Crystal Dynamics
Anbieter: Eidos Interactive
Termin: Anfang 2007

... im Vergleich mit

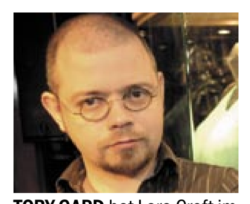


Tomb Raider: Legend

- **GRAFIK** Eine 1:1-Umsetzung der PS2-Version. Nicht übermäßig spektakulär, aber Lara hat angemessenere Proportionen als in früheren Teilen.
- **STEUERUNG** Ähnlich wie bei Legend turnt Lara akrobatisch durch die Levels, die Mechanik ist weitgehend identisch.
- **OUTFITS** In **Tomb Raider: Legend** erscheint Lara multipel gewandet und trägt vom Parka bis zum Abendkleid sechs Outfits. **Anniversary** bleibt beim klassischen türkis Top mit Hotpants.
- **BÖSEWICHTER** Während Lara in **Legend** sogar schon mal ein ganzes russisches Söldnerlager entvölkert, bleibt bei **Anniversary** alles beim Alten. Bären, Wölfe, Fledermäuse und natürlich der legendäre Tyrannosaurus Rex wollen der Polygon-Schönheit ans Leder.
- **INVENTAR** Für **Anniversary** hat Eidos als Hommange an das Erstlingswerk wieder das rotierbare Inventar eingeführt.

INTERVIEW MIT TOBY GARD

„Lara wurde oft zu zynisch dargestellt."



TOBY GARD hat Lara Croft im Jahr 1996 erfunden.

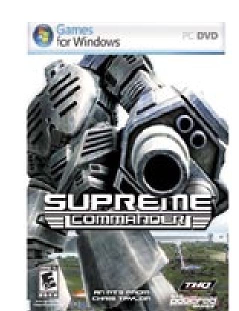
PC Games: Als eigentlicher Erfinder von Lara Croft berätst du heute beim Remake. Hat dir Lara in den letzten Jahren überhaupt noch gefallen?
Gard: „Ich war nicht immer damit zufrieden, wie Lara in den letzten Jahren interpretiert wurde. Vor allem in den Filmen kommt sie oft viel zu zynisch herüber, so habe ich sie nie gesehen. Nun haben wir aber die Möglichkeit, die Geschichte von Lara Croft neu zu erzählen, und das viel besser als früher."
PC Games: Was stimmte denn an der Story in **Tomb Raider 1** nicht?
Gard: „Wir haben die Geschichte einfach nicht besonders gut erzählt. Eigentlich hatten wir ja nur fünf Zwischensequenzen. In **Anniversary** werden die Übergänge viel fließender sein und der Spieler wird sich die Handlung erspielen können."
PC Games: Was kann ein Spiele-Remake überhaupt bieten außer neue Technologie?
Gard: „Es ist ein ganz neues Spiel, genauso wie **Peter Jackson's King Kong** ein ganz neuer Film ist. Wir erinnern an besondere Spielsituationen aus dem ersten Teil, aber bieten völlig neue Inhalte."



PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einer kleinen Aufmerksamkeit:

- **Supreme-Commander-Vollversion**
- **Darüber hinaus spendiert Publisher THQ auch noch Merchandising-Artikel. Welche genau das sind, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.**



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

AUF DVD
- Video

Supreme Commander

Computergegner, die sich intelligent verhalten? Dass dies keine Mär ist, erfuhren fünf Leser am eigenen Leib.

Ein ganz normaler Samstagmorgen im Computec-Verlag. Mit einer heißen Tasse Kaffee beziehungsweise Tee hocken zwei Strategie-Redakteure entspannt vor ihren Monitoren, um schon mal einen Blick auf die Einzelspielerkampagne von **Supreme Commander** zu werfen, das für diesen Tag zur Sneak Peek ansteht. „Nur mal schnell schauen, wie es sich so spielt", lässt Strategie-Oldie Stefan Weiß verlauten. „Mensch, die Commander-Einheit sieht ja klasse aus", kommentiert Christian Burtchen sein Monitorbild. Und schon vergeht die Zeit wie im Fluge. Ein Blick auf die Uhr bringt die beiden Redakteure mit einem heftigen Ruck in die Realität zurück „Ui, schon gleich 10 Uhr und wir müssen ja noch fertig aufräumen ..." Schnell werden Tassen und weitere Utensilien brav in die Redaktionsküche verfrachtet – gerade rechtzeitig, denn schon treffen die fünf ausgewählten PC-Games-Leser ein (mehr dazu in unserem Videobeitrag zur Sneak Peek auf unserer DVD). Nach einer kurzen Begrüßung setzen sich die Leser sofort vor die Monitore. „Frühstücken kann man ja noch später", so die einhellige Meinung, „jetzt wird erst mal gezockt." Gut, dass die Versionen schon am Tage zuvor auf den dafür vorgesehenen Rechnern installiert wurden.

Das gab's zu spielen

Der 27-jährige Programmierer und PC-Games-Leser Moritz Voss startete zusammen mit seinen Mitstreitern gleich mit der Kampagne. Bereits das Intro (obwohl noch nicht fertig gestellt) sorgt für erste verzückte Ausrufe. Für die Kampagne stand in der vorliegenden Version aber lediglich die Fraktion der UEF zur Verfügung. Die Parteien der Aeon und Cybran mussten auf ihren Einsatz in den späteren Skirmish-Partien warten.

»Undurchsichtig, aber spannend!«

NAME: Alexander May
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIELE: Need-for-Speed-Reihe, Gothic 1 bis 3, Call of Duty

ALEXANDER: „Das Interface ist nicht gerade übersichtlich. Wenn man aber die ganzen tollen Steuerungsextras gefunden hat, dann vereinfacht das die Bedienung enorm und wirkt sich sehr positiv auf die Spielbarkeit und Einheiten-Kontrolle aus. Leider fehlen kurze Beschreibungstexte zu den Funktionen der Einheiten, wenn man mit dem Mauszeiger im Baumenü drüberfährt."

»Ein klasse Spiel, bis auf das Ruckeln.«



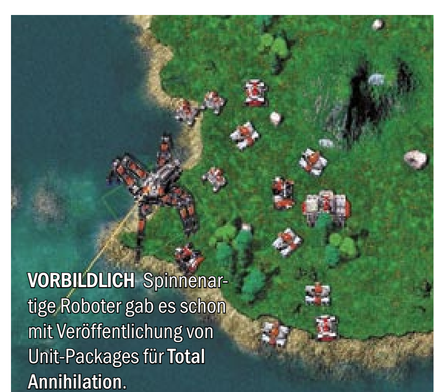
NAME: Tobias Lelle
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Zivildienstleistender
LIEBLINGSSPIELE: Deus Ex, C&C: Die Stunde Null

TOBIAS: „Die Grafik ist ordentlich, kein Meilenstein, aber für das Spiel auf jeden Fall ausreichend! Die Effekte können sich sehen lassen und auch die Einheiten wirken bei nahem Heranzoomen nicht zu verpixelt. Musik und Sound sind okay, könnten abwechslungsreicher sein."

Gute alte Zeit – Total Annihilation

1997 durften Strategiefans erstmals so richtig mit der dritten Dimension spielen.

Der Quasi-Vorgänger zu **Supreme Commander** stammte ebenfalls aus der Feder von Chris Taylor und sorgte vor knapp zehn Jahren für heiße Mehrspielerpartien. Vor allem der wochenlange Nachschub von frischen Einheitentypen, die man sich auf der Webseite downloaden konnte, bot immer wieder Abwechslung. Die Story der Einzelspielerkampagne stand bei **Total Annihilation** weniger im Vordergrund. Videosequenzen gab es nur sporadisch, dafür aber Missionsbriefings mit der deutschen Synchronstimme von Sean Connery. Das Spiel lässt sich erfreulicherweise problemlos auf aktuellen Windows-XP-Systemen installieren.


VORBILDLICH Spinnenartige Roboter gab es schon mit Veröffentlichung von Unit-Packages für Total Annihilation.


EXPERTENMEINUNG Leser Moritz (rechts) erweist sich schnell als absoluter **Supreme Commander**-Crack. Er findet viele Details heraus, die Redakteur Christian Burtchen (links) begierig aufnimmt.

Leser Moritz ist **Total Annihilation**-Spieler der ersten Stunde. Dieses Spiel wird als Quasi-Vorgänger von **Supreme Commander** gehandelt. Auch mit der Mehrspieler-Beta-Version von **Supreme Commander** hat er schon einschlägige Erfahrungen gesammelt, und das merkt man bereits nach wenigen Minuten. Moritz spielt flott und sehr effektiv, er beendet als Erster der fünf Leser die Auftaktmission der Kampagne. „Das ist echt die geilste erste Mission, die ich je gesehen habe", kommentiert er. Er ist von der künstlichen Intelligenz des Computergegners sehr angetan. „Ich habe jetzt auf Normal gespielt, das war okay, aber für mich noch nicht richtig fordernd, ich wechsle dann gleich mal auf Schwer." Gesagt, getan.

Auch Michael Burckhardt (20) ist eingefleischter **Total Annihilation**-Fan und findet sich sofort in dem Interface von **Supreme Commander** zurecht, bemängelt aber dessen Unübersichtlichkeit. „Einsteiger werden damit ihre Probleme haben", sagt er. Leser Tobias Lelle (20) stört sich darüber hinaus auch an den recht großen Icons im Menü. Insgesamt belegt das Interface einfach zu viel Platz und wirkt nach Meinung von Moritz in der aktuellen Form recht altbacken. Rene Reinke (28) bemerkt dazu treffend: „Nach kurzer Zeit spielt man ohnehin fast ausschließlich mit Schnelltasten, dann stört das Interface regelrecht."

Schnell am Limit

Der 19-jährige Alexander May hat zwar als Einziger nicht an der Mehrspieler-Beta von **Supreme Commander** teilgenommen, doch auch er verzichtet wie alle anderen darauf, das Tutorial zu spielen. „Das ist nur was für Anfänger!", lautet sein Kommentar. Dass Alexander alles andere als ein Anfänger ist, sieht man recht schnell auf seinem Monitor. Er nutzt das eingängige Rohstoffmanagement von **Supreme Commander**, um schnell viele Fabriken herzustellen „Ja, mit zwölf Panzerfabriken kann man schon ordentlich was ins Feld schicken", gibt er feixend zum Besten. Und wirklich, regelrechte Ameisenschwärme an Panzerfahrzeugen wuseln über seine Strategiekarte. Schnell ist er am Missionslimit von 500 Einheiten angelangt. Moritz, als alter Strategiehase, betont immer wieder: „Das Ressourcensystem mit der Bilanzanzeige, das Chris Taylor in seinen Spielen benutzt, ist einfach grandios." Rene freut sich indes besonders über die gelungene Transportfunktion im Spiel. Was nicht verwundert, schließlich ist

SNEAK PEEK | AKTUELL

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Supreme Commander

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.



- Erwartungen nicht erfüllt
- Erwartungen erfüllt
- Erwartungen übertroffen



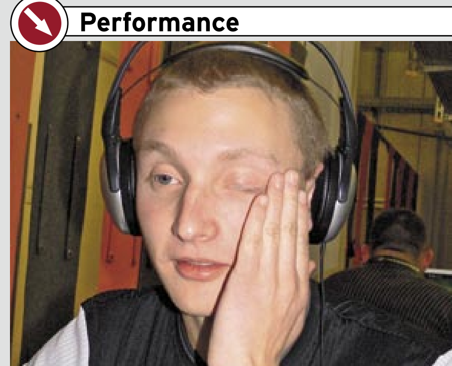
Künstliche Intelligenz



Leser: Schon nach der ersten Mission herrscht freudige Einigkeit – die Leistungen der KI sind absolute Spitzenklasse. Man hat wirklich fast das Gefühl, gegen einen menschlichen Spieler anzutreten.

PC Games: Wenn man die Missionen der Kampagne oder im Skirmish-Modus spielt, zeigt sich, dass **Supreme Commander** eher für Fortgeschrittene und Profis gemacht ist.

Performance



Leser: So groß die Freude über die spielerischen Qualitäten von **Supreme Commander** ist, die Performance der Vorabversion ist einfach nur katastrophal. Daher beten alle Leser inständig, dass Gas Powered Games hier nachbessert.

PC Games: Die Sneak-Peek-Version ist noch längst nicht fertig. Hier sei angemerkt, dass Performance-Optimierung erst ganz am Schluss der Entwicklung steht. Daher sind wir guter Dinge.

Interface



Leser: Die Benutzeroberfläche muss sich noch einiges an Kritik gefallen lassen. Die Menüs sind nicht gerade übersichtlich und es fehlen auch Tooltippanzeigen, wenn man zum Beispiel mit der Maus im Baumenü navigiert.

PC Games: Das Interface könnte noch eine gehörige Portion Feinschliff vertragen. Insgesamt wirkt es doch noch recht klotzig und unfertig, wir sind auf das Endergebnis gespannt.

Story



Leser: Richtig tief konnten die Spieler angesichts der Spieldauer ja noch nicht in die Story eintauchen. Dennoch empfinden sie diese als deutlich positive Überraschung und Steigerung gegenüber **Total Annihilation**.

PC Games: Aus unserer Sicht die richtige Entscheidung, den Einzelspielermodus aufzubohren. Allerdings steht mit **Command & Conquer 3** ein echter Rivale in Sachen Storypräsentation fest.

Strategieansicht



Leser: Alle fünf Teilnehmer sind sich darüber einig, dass die Strategieansicht ein absolut gelungenes Feature von **Supreme Commander** ist, das enorm zur Übersicht beiträgt. Teilweise empfinden sie jedoch die Icons als zu klein.

PC Games: Die strategische Ansicht macht optisch nicht gerade viel her und es bleibt abzuwarten, ob die Idee, Truppensymbole zu verschieben, auf Dauer Spaß macht.

Wegfindung



Leser: Die vorliegende Version erhält in dieser Disziplin zwiespältige Beurteilung. Zwar kommen die Einheiten dort an, wo man sie haben will, allerdings geht bei großen Armeen die Performance sehr deutlich in die Knie.

PC Games: Man merkt deutlich, dass die Wegfindungsroutine noch lange nicht optimiert ist. Dennoch bleiben Super-GAUs, wie man sie von anderen Spielen kennt, Gott sei Dank aus.

er von Beruf Soldat. Er weiß, wie wichtig ein geordneter Nachschub ist. Was allen Spieler jedoch sehr schnell negativ auffällt, ist die unglaublich langsame Performance der getesteten Version. Natürlich ist **Supreme Commander** noch längst nicht optimiert, dennoch zeigen sich die Spieler nicht gerade glücklich darüber, ihre Schlachten teilweise mit zwei bis fünf Frames pro Sekunde auszutragen. „Das ist bislang der einzig große Knackpunkt am ansonsten genialen Spiel", meint Leser Moritz.

Wo laufen sie denn?

Nicht gut schneidet die Wegfindung der Einheiten ab. Da richtige Formationen fehlen, kommt es bei großen Truppenansammlungen, die in **Supreme Commander** zur Tagesordnung gehören, zu Problemen. So lassen sich Verbände nur umständlich ordentlich aufstellen. „So ab 50 Einheiten verhält sich die Wegfindungs-KI recht träge und wird langsam. Da blockieren sich schon mal Einheiten gegenseitig", bemängelt Rene. „Blöd ist, dass sich ein Fahrzeugpulk gleicher Vehikel mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten bewegt", wirft Michael ein. „Dadurch werden die vorderen Einheiten schon zerbröselt, während der Rest langsam nachkommt, das sollte unbedingt verbessert werden." Dafür lobt Michael die intelligente Einheitenselektion: „Cool, dass die Baueinheiten nicht mit selektiert werden, wenn ich einen Rahmen um meine Einheiten ziehe." Allerdings klappt die Selektierung nicht in allen Bereichen. So ist es zum Beispiel recht fitzelig, einzelne Flieger herauszupicken, wenn diese über Panzergruppen fliegen. Apropos Flieger, Rene erfreut sich an den vielen kleinen Details: „Wahnsinn, die Flieger der Aeon machen sogar planmäßige Absturzmanöver auf meine Gebäude. Stürzt doch mal woanders hin!" Auch wenn die Teilnehmer überwiegend mit weit herausgezoomter Kamera spielen, nehmen Sie sich doch hin und wieder Zeit, Details anzuschauen. „Klasse, bei den amphibischen Fahrzeugen klappen richtig Ketten auf, wenn sie an Land gehen", freut sich Moritz.

Minimap ade?

Uns fällt schnell auf, dass alle fünf Spieler vorrangig mit der Strategieansicht spielen, sodass Einheiten fast nur als Symbole erkennbar sind. Keiner der Anwesenden vermisst die klassische Minimap. Wir sind gespannt, wie der Großteil der Spieler auf dieses Detail bei der fertigen Version reagiert. Plötzlich tönt es laut und erregt durchs Gamelab: „Der Sausack umgeht mich und hält



◄ **GOLIATH** Dreh- und Angelpunkt Ihrer Aktion ist die jeweilige Armored-Command-Unit (ACU), die sich sogar für Rush-Taktiken eignet.

▼ **DAVID** Im Vergleich zur ACU-Einheit wirken die gepanzerten Mechs des Gegners recht winzig.

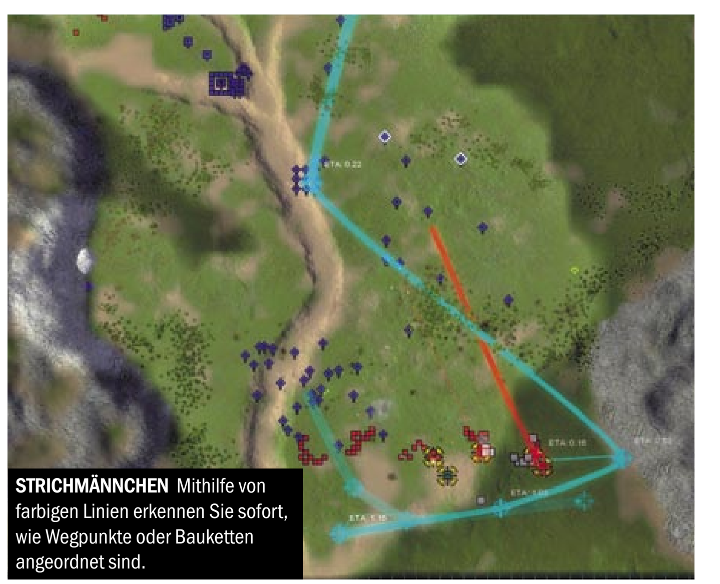
>>Die kniffligen Missionen sind einfach spitze!<<

MORITZ: „Die KI ist sehr gerissen und aggressiv (Schwierigkeitsgrad „Hard"). Die Angriffe kommen pünktlich, gezielt und sind oftmals fein auf die Kampfsituation abgestimmt. Ich habe nicht so viel und so kräftige Gegenwehr erwartet. Ich musste mich ständig anpassen und die Schlacht tobte immer wieder mal für, mal gegen meine Truppen."

NAME: Moritz Voss
ALTER: 27 Jahre
BERUF: Programmierer
LIEBLINGSSPIELE: Total Annihilation, Enemy Territory, Supreme Commander (Multiplayer-Beta)



RIESIG Solche gigantischen Basen einzunehmen gehört zu Ihren täglichen Aufgaben in **Supreme Commander**. Da ist wahrlich strategisches Können gefragt.



STRICHMÄNNCHEN Mithilfe von farbigen Linien erkennen Sie sofort, wie Wegpunkte oder Bauketten angeordnet sind.

>>Geiles Spiel mit genialer KI!<<



NAME: Rene Reinke
ALTER: 28 Jahre
BERUF: Soldat
LIEBLINGSSPIELE: Battlefield 2, Command-&-Conquer-Reihe, Armed Assault

RENE:
„Das Truppenmanagement ist gut gelöst, wobei man besonders die automatischen Transportfunktionen hervorheben sollte. Ich habe selten sowas Durchdachtes in einem Spiel gesehen. Leider verliert man sehr schnell die Übersicht bei vielen Einheiten auf dem Bildschirm. Man kann diese später nicht mehr genau identifizieren."

sich immer schön im Dunkeln!" Rene sieht sich einer cleveren KI gegenüber, die recht geschickt agiert, intelligent angreift und sogar versucht, Nachschubwege zu kappen. „So stelle ich mir einen ordentlichen Schwierigkeitsgrad vor", stimmt Moritz begeistert zu. In der Tat kommt es zu allgemein positiven Diskussionen bei unseren Lesern, was KI und Strategieansicht von **Supreme Commander** angeht. Dank der Bissigkeit und des taktischen Gespürs des Computergegners kommt keine Langeweile auf, befinden die Leser. „Ich glaube eher, dass sich der Computergegner mit mir langweilt", beendet Rene die Diskussion schmunzelnd.

Zeit für Waffenruhe

Erst als Redakteur Stefan Weiß scherzhaft damit droht, den Strom der Gamelab-Rechner abzustellen, können sich die Leser vom Monitor lösen, um eine Pause für das Mittagessen zu machen. In geselliger Runde sprechen Leser und Redakteure über **Supreme Commander** im Speziellen und Strategiespiele im Allgemeinen. Auch ernste Themen wie das heftig umstrittene Verbot von sogenannten „Killerspielen" und der Jugendschutz beschäftigen unsere Leser.

Auf zu neuen Taten

Nach der Pause wenden sich die Spieler von der Kampagne ab, um im Skirmish-Modus auch mal die anderen beiden Parteien anzuspielen. Schon bald kommt es zu weiteren Diskussionen. „Man merkt, dass das Spiel auf Massenproduktion ausgelegt ist", kommentiert Alexander. Moritz hält dagegen: „Das finde ich nicht, Mikromanagement auf der ersten Tech-Stufe ist sehr wichtig, da erreichst du nichts mit Masse. Ab Tech-Stufe 2 geht's dann mehr darum, keine groben strategischen Fehler mehr zu machen." Eins steht für unsere Leser fest, **Supreme Commander** lässt sich auf sehr unterschiedliche Weise spielen und ist generell eher fordernd. Passive Spieler, wie zum Beispiel Tobias oder Rene, die gerne erst mal in Ruhe aufbauen möchten, könnten gerade im höheren Schwierigkeitsgrad Nachteile bekommen. Die vielen Einheiten sind nach Meinung der fünf Teilnehmer gut ausbalanciert (soweit sich dies innerhalb der Spielzeit feststellen lässt) und bieten enorm viel Freiraum zum Taktieren.

Überraschungspaket

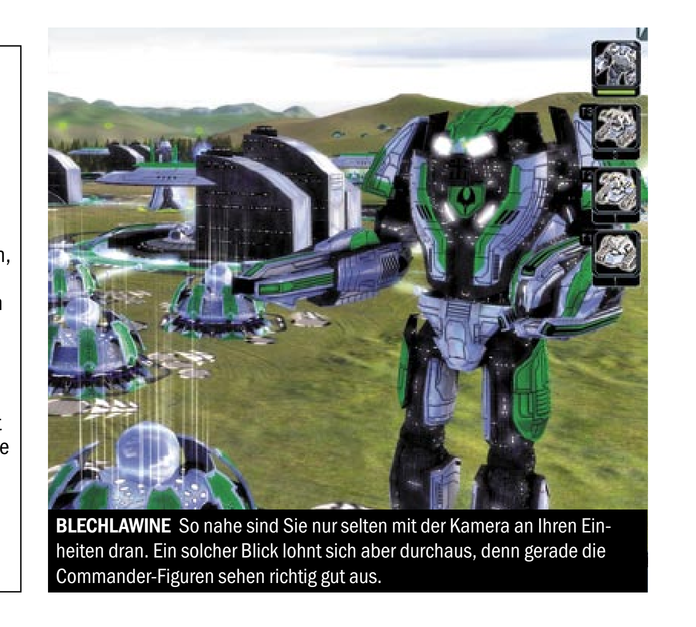
Für Redakteure und Entwickler gleichermaßen spannend sind die Meinungen, die unsere Sneak-Peek-Teilnehmer am Ende in einem Fragebogen wiedergeben. Alle sind sich darin einig, dass der Einzelspielermodus von **Supreme Commander** eine echt positive Überraschung im Vergleich zu **Total Annihilation** darstellt. Moritz beschreibt beispielsweise, dass er die Kampagne vom Quasi-Vorgänger erst vier Jahre nach Release durchgespielt hat. „Das war für mich immer ein reinrassiges Multiplayer-Game. Bei **Supreme Commander** hat mich dagegen die Kampagne wirklich überrascht." Alexander und Tobias empfinden die Hintergrundgeschichte eher als Standard-Science-Fiction-Kost, die aber solide rüberkommt. Rene lobt die Abwechslung der Kampagnenmissionen, vor allem dass man Ziele auf unterschiedliche Art und Weise erfüllen kann, das sorgt für viel Motivation. Die gespielten Missionen brachten unseren Lesern trotz der großen Performance-Probleme jede Menge Spaß. Wir hoffen nur inständig, dass die Entwickler beispielsweise nicht das Einheitenlimit nach unten schrauben, um damit eine bessere Performance zu erzielen. Schließlich bilden Massenschlachten das Herz von **Supreme Commander**. Akustisch könnte nach Meinung der Leser noch nachgebessert werden. Die Musikuntermalung sei zwar stimmig, auf Dauer aber etwas eintönig. Überzeugender sind die guten Sprecher, die bei den Einsatzbesprechungen zur Geltung kommen. „Die Missionsbriefings sind ja richtig nett gemacht – ich fang in einer kaputten Basis an … wie bei mir zu Hause." Na, da können wir nur hoffen, dass Moritz sein Zuhause ebenso schnell wieder aufgebaut bekommt wie im Spiel. (sw)

>>Das Einheiten-Balancing ist sehr gut geworden.<<



NAME: Michael Burckhardt
ALTER: 20 Jahre
BERUF: Azubi in der Altenpflege
LIEBLINGSSPIELE: Total Annihilation, Warcraft 3, Dawn of War

MICHAEL:
„Die Wegfindung ist noch unbefriedigend: Die Einheiten bleiben zwar nirgends hängen, aber es bilden sich Ketten, wodurch die vordersten Einheiten durch Feuer-Konzentrationen der gegnerischen Streitmacht nach und nach zerstört werden. Das sollte auf jeden Fall besser geregelt werden, zum Beispiel durch Formationen."



BLECHLAWINE So nahe sind Sie nur selten mit der Kamera an Ihren Einheiten dran. Ein solcher Blick lohnt sich aber durchaus, denn gerade die Commander-Figuren sehen richtig gut aus.

ATOMARE … Die Armored-Command-Unit (ACU) ist zwar mächtig und stark, aber nicht unbesiegbar.

… VERNICHTUNG Wird die ACU zerstört, verabschiedet sie sich mit einer gigantischen Nuklearexplosion.

ENERGIEHUNGER Grundlage für eine effiziente Basis ist die Energieversorgung durch Kraftwerke.

LAND IN SICHT Nicht nur zu Lande und in der Luft, sondern auch im feuchten Element wird hart gekämpft.



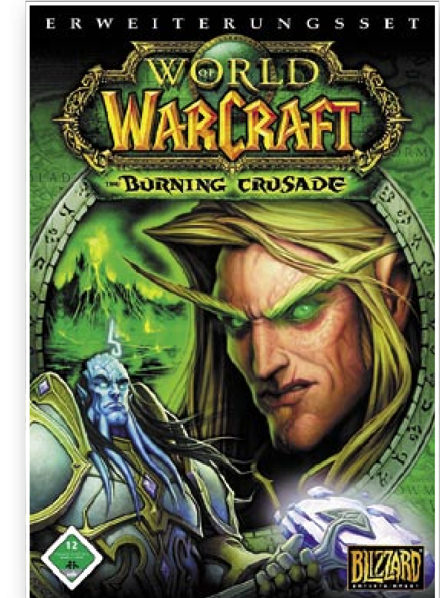
Top-Prämien vom Feinsten!**

Hammer-Spiele für null Komma nix

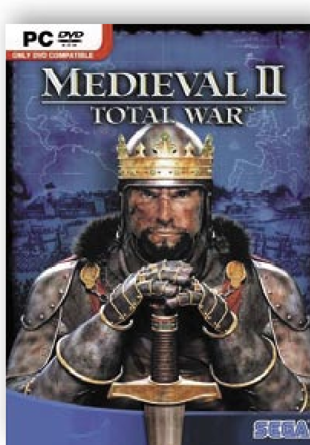
**Wer jetzt für PC GAMES einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



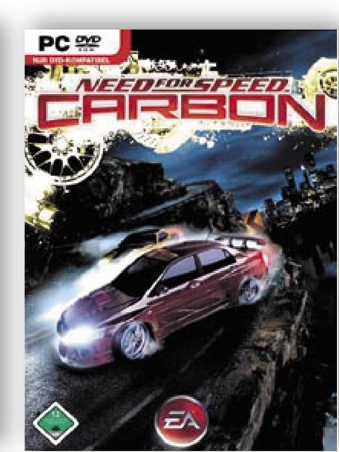
ANNO 1701
Der dritte Teil der beispiellos erfolgreichen **Anno**-Serie knüpft da an, wo seine beiden Vorgänger aufgehört haben: In einem Zeitalter der Entdeckungen und des Seehandels machen Sie sich auf, neue Inseln zu erschließen – mit dem Ziel, gigantische Metropolen zu errichten. Dabei gilt es, strategisches Können, kaufmännisches Talent und diplomatisches Geschick zu beweisen. Die äußerst detaillierte und lebendige Grafik mit bislang unerreichten Effekten und atemberaubendem Realismus sowie die packende Atmosphäre lassen Sie garantiert nicht mehr los. Aufbau-Strategie vom Feinsten!
Prämiennummer: 003093



World of Warcraft: The Burning Crusade
The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel **World of Warcraft**. Dieses Add-on sprengt auf ungeahnte Weise die Grenzen von **World of Warcraft** und erweitert das Spiel um zwei neue spielbare Völker, eines davon die magischen Blutelfen, neue Schlachtfelder und Berufe. Dabei werden neue Startgebiete in und jenseits von Quel'Thalas sowie ein komplett neuer Kontinent zugänglich gemacht: die Scherbenwelt fernab des Dunklen Portals. Erscheint: 16.01.2007
Prämiennummer: 003076



Medieval 2: Total War
Ein Strategiespiel der Superlative, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt. Machen Sie sich auf in ein gewaltiges Schlachtenepos!
Prämiennummer: 003068



Need for Speed Carbon
Adrenalinfördernd und rasant! Heiße Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen **NfS Carbon** zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.
Prämiennummer: 003092

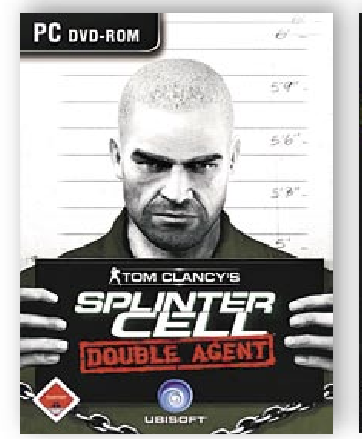


S.T.A.L.K.E.R.
Realistischer Endzeit-Shooter! Neben actionreichen Gefechten gilt es, begehrte Artefakte zu finden und Handel zu treiben. Erscheint: März 2007
Prämiennummer: 002633





Medusa 5.1 ProGamer Edition
Erleben Sie die Welt unvergleichlicher Surround-Sounds und bringen Sie sich mitten ins Geschehen! Lieferung inklusive hochwertiger Transporttasche!
Prämiennummer: 003034



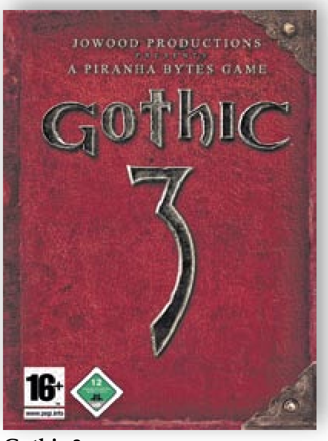
Splinter Cell: Double Agent
Sam Fisher, diesmal als Doppelagent – sein vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher!
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.**
Prämiennummer: 003050



Neverwinter Nights 2
Herausragende Grafik, komfortabler Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: nach **Gothic 3** und **Oblivion** das dritte große Rollenspiel des Jahres!
Prämiennummer: 003029



50-Euro-Einkaufsgutschein von Playcom
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.
Prämiennummer: 002918



Gothic 3
Im stimmungsvollen Rollenspiel-Hit erkunden Sie die Eisgipfel von Nordmar, die Wüste Varant oder das umkämpfte Myrtana. Absolut sagenhaft!
Prämiennummer: 003028

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0) 6246 8825277



Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 67,60/12 Ausg. (= € 5.63/Ausg.); Ausland € 79,60/12 Ausg.; Österreich € 74,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

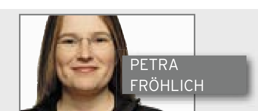
PG PR 40

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

TEST



PETRA FRÖHLICH

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Anno 1701
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Politiker, die nicht wissen, wovon sie reden
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3: Tiberium Wars

DIRK GOODING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Medieval 2, Company of Heroes, Guitar Hero 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dass es nur Gibson SGs für Guitar Hero 2 gibt
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dass endlich das Demo meiner Band fertig wird



STEFAN WEISS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Oblivion (mit Fanmods und Texturpacks)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Oblivion: Knights of The Nine
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Das gleiche Spiel wie mein Kollege nebenan

OLIVER HAAKE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Fußball Manager 2007
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dass der Tag nur 24 Stunden hat
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Command & Conquer 3 Tiberium Wars



THOMAS WEISS

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Neverwinter Nights 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Vorschau-Version von S.T.A.L.K.E.R.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Sopranos-DVDs

SEBASTIAN THÖING

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Rainbow Six: Vegas
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die aktuelle „Killerspiel"-Debatte
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crysis und den Sommer 2007

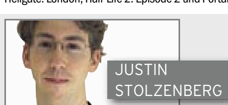


FELIX SCHÜTZ

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Vorschau-Version von S.T.A.L.K.E.R.
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hellgate: London, Half-Life 2: Episode 2 und Portal

ROBERT HORN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Rainbow Six: Vegas, Guitar Hero 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Der letzte WoW-Patch. Ich hör auf. Echt!
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Meinen neuen Über-Hammer-Zocker-PC

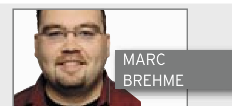


JUSTIN STOLZENBERG

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Die Sims 2: Haustiere
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Manche bayerische Politiker ...
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Test Drive Unlimited, Die Sims 2: Vier Jahreszeiten

ANSGAR STEIDLE

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Il-2 Sturmovik: 1946
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Bei Star Trek: Legacy fehlt irgendwie die Hälfte ...
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Ein Plastikteil. Ohne das läuft mein Rechner nicht



MARC BREHME

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Rainbow Six: Vegas
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Agatha Christie: Mord im Orient-Express
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Den Nachfolger zu Geheimakte Tunguska

RAINER ROSSHIRT

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3: The Warchiefs
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die diesjährigen Weihnachtsgeschenke
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Das baldige Ende des Winters

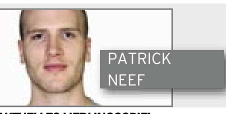


CHRISTIAN BURTCHEN

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Layouter zur Weißglut bringen
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dirk kann das viel besser ich
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die tägliche Dosis Ehrensenf

JURI ANGER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: World of Warcraft (PvP)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Supreme Commander
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Handball-WM im Januar, Hellgate: London



PATRICK NEEF

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Psychonauts (wie konnte ich das verpassen?!?)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Meine verlorenen PvP-Duelle gegen Juri
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Portal, Spore und den 16. Januar 2007

SEBASTIAN WEBER

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Medieval 2, Rainbow Six: Vegas
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Multiplayer-Dauer bei Supreme Commander
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Stranglehold, Crysis

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Freizeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß
Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

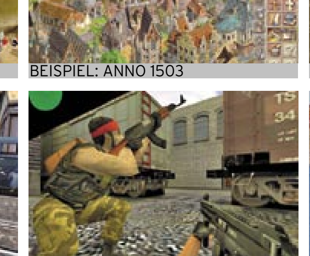
< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5 | KLASSE 4 | KLASSE 3 | KLASSE 2 | KLASSE 1





BEISPIEL: COMPANY OF HEROES | BEISPIEL: NEVERWINTER NIGHTS 2 | BEISPIEL: C&C GENERÄLE | BEISPIEL: ANNO 1503 | BEISPIEL: STARCRAFT


BEISPIEL: PREY | BEISPIEL: UT 2004 (DT.) | BEISPIEL: MAFIA | BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0 | BEISPIEL: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wieder, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005/2006	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Company of Heroes, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Prey, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:
- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X Radeon X1800 XL/LT

PC-GAMES-AWARD



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)
Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Black & White 2
Company of Heroes
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 07
Prey
Quake 4 (dt.)
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative
Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Anno 1701
Battlefield 2
Call of Duty 2
Company of Heroes
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
FIFA 07
GT Legends
GTA San Andreas
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 07
Need for Speed Underground 2
NHL 07
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3
World of Warcraft



SPERRFEUER Eine neue Fähigkeit der Rainbows ist es, blind um die Ecke zu feuern. Das zwingt übermütig gewordene Gegner wieder in Deckung.

Rainbow Six

PC Games SILBER AWARD 87 02/2007

AUF DVD
▮ Video

Vegas | Nach nicht mal einem Jahr steht ein neuer Einsatz für das Rainbow-Team an. Diesmal soll alles hübscher, taktischer und die KI schlauer werden.

Stellen Sie sich vor, Sie sind in Las Vegas, der bunten, schillernden Touristenstadt im Westen der USA. Sie wissen schon: Casinos, Neonlicht, Siegfried und Roy … Schön, oder? Doch anstatt sich an Spieltischen zu vergnügen und massig Geld auf den Putz zu hauen, kriechen Sie mit Maschinenpistole im Anschlag durch die Spielhallen, retten Geiseln und legen sich mit schwer bewaffneten Terroristenhorden an. Finden Sie das immer noch schön? Dann ist **Rainbow Six: Vegas** das perfekte Spiel für Sie. In Ubisofts neuestem Taktik-Kracher steuern Sie ein Drei-Mann-Team durch die Vergnügungsmetropole. Ihr Auftrag: Stoppen Sie Top-Terroristin Irena Morales! Die hat sich in der Stadt der Sünde verschanzt und hochrangige Wissenschaftler entführt. In der Rolle des Teamführers Logan Keller beginnen für Sie 24 virtuelle Stunden voller Taktik und jeder Menge Action.

Viva Las Vegas!

Anders als in bisherigen **Rainbow Six**-Teilen spielen Sie alle Einsätze innerhalb eines Zeitraums von einem Tag, die Missionen fügen sich nahtlos aneinander. Aufträge rund um den Globus – bisher typisch für **Rainbow Six** – gehören der Vergangenheit an. Damit die Einsätze noch enger miteinander verknüpft sind, haben die Entwickler auf langwierige Briefings und Missionsvorbereitungen komplett verzichtet. Alle wichtigen Informationen erhalten Sie jeweils während des (fantastisch inszenierten) Helikopterfluges zu Ihrem Zielort oder direkt in der laufenden Mission per Videoübertragung von Ihrer Assistentin Joanna Torres. Nebenbei rüsten Sie sich mit zwei Gewehren, einer Pistole und jeder Menge Granaten und Munition aus.

An Vielfalt haben sich die Entwickler dabei selbst übertroffen. Kaum eine Waffe moderner Kriegsführung, die Sie nicht im Arsenal der Rainbows finden. Neben Standardknarren wie MP5, G36C oder Schrotflinten wie die SPAS12 greifen sicherheitsbewusste Schützen sogar zu einem taktischen Schild und verbergen sich so vor feindlichem Feuer. Geschicktes Vorgehen ist gefragt. Deshalb stecken am Gürtel eines jeden Teammitglieds Blend-, Splitter- und Rauchgranaten, auf dem Kopf sitzen Nacht- und Wärmesichtgerät. Für Durchsetzungskraft an widerspenstigen Türen sorgen Sprengladungen und C4.

Mehr Spaß mit OPA

Diese Ausrüstung bildet die Grundlage für die taktischen Manöver, die Sie in **Rainbow Six: Vegas** vollführen, um die Stadt wieder zu einem friedlichen Ort zu machen. Per Leertaste kommandieren Sie dabei Ihre Schergen an die gewünschte Position. Die agieren ziemlich schlau, suchen selbstständig Deckung und feuern erstaunlich genau auf die Gegner. Je nach Situation zeigt Ihnen das kontextsensitive Menü verschiedene Möglichkeiten der Vorgehensweise. Sie können beispielsweise Ihren Jungs befehlen, an einer Tür Stellung zu beziehen. Danach schicken Sie sie entweder einfach hindurch oder lassen sie vorher eine der drei Granatentypen in den Raum pfeffern. Dumm gelaufen, wenn sich direkt hinter der Tür die zu rettenden Geiseln befinden, aber Sie gerade eine Splittergranate hineinbefördert haben. Damit so etwas nicht passiert, greifen Sie zur Snake Cam, die Sie unter der Tür durchschieben, um den Raum auszuspähen. Mit einem weiteren Tastendruck legen Sie dann noch fest, welche zwei Gegner zuerst über den Jordan gehen sollen. Ist alles vorbereitet, stürmen Ihre KI-Kollegen nach Ihrem Befehl los und erledigen die Drecksarbeit. Das Erfolgserlebnis, das ein solcher Zugriff beschert, ist grandios und macht einiges der dichten Atmosphäre des Spiels aus. Diese clevere Vorgehensweise, die sich durch das gesamte Spiel zieht, nennt sich OPA (Observe, Plan, Assault) und ist wohl der wichtigste taktische Baustein von **Rainbow Six: Vegas**.

Duck dich

Trotz dieser Taktik geraten Sie immer wieder in actionreiche und brandgefährliche Feuergefechte. Damit Sie im Kugelhagel eine Chance haben, pressen Sie sich einfach mit gedrückter rechter Maustaste an die nächste Wand, die Kamera schaltet dabei in die Außenperspektive. Von dort aus linsen Sie um die Ecke und schießen zurück. Wird's besonders bleihaltig, halten Sie einfach Ihre Waffe aus der Deckung und ballern grob in Richtung des

DREIFACH GUT Ohne Teamwork beißen Sie schnell ins Gras. Nur in perfekter Koordination mit Ihren beiden Kollegen haben Sie eine Chance gegen die Terroristen.



FERNOST Ein Auftrag führt Sie in ein bildschönes chinesisches Lokal.

GLITZERWELT In den Casinos blitzt und blinkt es an jeder Ecke.





HOCH HINAUS Vom Dach eines riesigen Casinos schwingen wir uns über den Abgrund...

▲ **ICH SEH DICH** Bei Dunkelheit oder Rauch schalten Sie einfach Nacht- oder Wärmesichtgerät an.

▼ **ICH HAB DICH** Wenn die Gegner so nah kommen, hilft ein beherzter Schuss aus der Deckung.



TIEF HINUNTER ... und brechen weiter unten mit Getöse durchs Fenster.

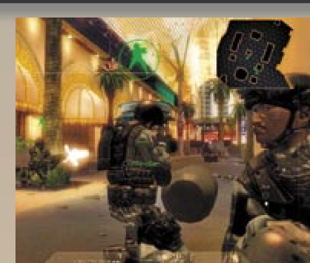
Multiplayer-Modi

Acht Multiplayer-Modi versprechen jede Menge Taktik im LAN oder online.

- Angriff & Verteidigung
- Terroristenjagd miteinander
- Scharfschütze
- Team Überleben
- Team Scharfschütze
- Bergung
- Story miteinander
- Überleben

Terroristenjagd miteinander: Zusammen mit bis zu drei Freunden treten Sie gegen eine Horde Terroristen an. Erst wenn der letzte böse Bube ins Gras beißt, haben Sie gewonnen. Schwer, aber sehr spannend.

Story miteinander: Die Kapitel der Einzelspielerkampagne spielen Sie zu viert durch. Sollten Sie sterben, respawnen Sie erneut neben Ihren Freunden. Dieser Modus ist der wohl spaßigste. Nur wer im Team vorgeht, hat eine Chance.



SPIEL'S NOCH MAL Die gnadenlose Hetzjagd durch Las Vegas erleben Sie hier mit Freunden.

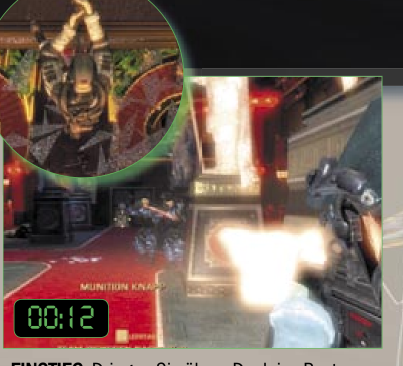
SCHIESSBUDE Bei der Terroristenjagd lauern an jeder Ecke Feinde. Deckung suchen!

So spielt sich Rainbow Six: Vegas

Hören Sie zu, es wird ernst: Schnappen Sie sich Ihre Ausrüstung und holen Sie diese Reporterin zurück!



LOS GEHT'S Joanna Torres wird Sie wie immer während des Anfluges über alle Details informieren. Machen Sie sich bereit!

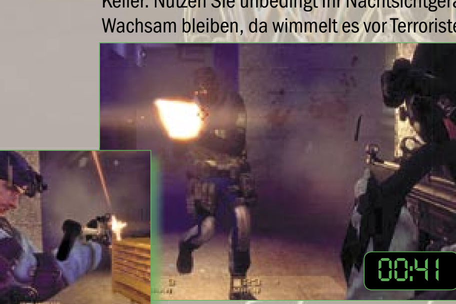


EINSTIEG Dringen Sie übers Dach ins Restaurant vor. Wie, ist Ihre Sache! Ich schlage vor, Sie seilen sich über die Seite unbemerkt ab.

RETTUNG Holen Sie die Reporterin unbedingt unverletzt da raus! Eine Blendgranate dürfte helfen.

KELLERKIND Ihr Weg führt Sie durch dunkle Keller. Nutzen Sie unbedingt Ihr Nachtsichtgerät! Wachsam bleiben, da wimmelt es vor Terroristen.

OHNE PAUSE Durchhalten, jetzt geht's erst richtig los! Suchen Sie den Ü-Wagen der Reporterin und zerstören Sie ihn sofort!



ERFOLG Haben Sie den Wagen zerstört, holen wir Sie raus. Viel Glück, Logan.

Gegners. Das klappt erstaunlich gut, nur selten hockte sich Teamführer Logan ungünstig ins Feindfeuer oder wollte gar nicht mit dem Rücken zur Wand. Gerade in späteren Levels wird diese Taktik zur Pflicht. Ohne Deckung zu feuern bedeutet nämlich das schnelle Aus.

Einen Gesundheitsbalken besitzen Sie und Ihre Kollegen jedoch nicht. Werden Sie getroffen, verschwimmt der Bildschirm, wie zum Beispiel in **Call of Duty 2**. Eine kurze Verschnaufpause lässt die Sicht wieder klar werden. Gehen Ihre Mitstreiter zu Boden, richten Sie sie mit einer wohltuenden Spritze wieder auf.

Schau, wie schlau!

Ihre Widersacher stehen der Intelligenz Ihrer Begleiter in nichts nach. Sie hechten in Deckung, feuern gezielt und treffen gut. Dabei wagen sie sich nur für ein paar kurze Feuerstöße aus der Deckung. Außerdem schreien sie Befehle hin und her oder werfen Ihnen unter anderem Beleidigungen und wüste Beschimpfungen an den Kopf. Einziger Kritikpunkt an den KI-Terroristen: Sie sind zu zahlreich. Nicht selten legen Sie sich mit einer gigantischen Übermacht an, die aus allen Ecken auf sie feuert. Dazu kommen geskriptete Ereignisse, die eine neue Welle an Gegnern auf Sie loslässt. Hier geht etwas Atmosphäre flöten, die Schurken wirken willkürlich in den Levels platziert. Außerdem scheinen die Bösewichter eine große Klonfamilie zu sein, denn pro Abschnitt gleichen sich die Gegner meist wie ein Ei dem anderen. Höchst erfreulich: Ihre Feinde nutzen die gleichen Taktiken wie Sie auch. Öfters fliegen Ihnen Blendgranaten um die Ohren oder die Verbrecher tarnen Ihre Laufwege mit Rauchbomben. So ist es uns passiert, dass wir einen Raum stürmten und sofort von einer Blendgranate außer Gefecht gesetzt wurden. Als wir wieder sehen konnten, seilten sich bereits einige Terroristen vor uns ab und nahmen uns unter Feuer. Einsatz gescheitert, neu laden.

Das Problem dabei: Eine Schnellspeicherfunktion suchen Sie bei **Rainbow Six: Vegas** vergeblich. Das Spiel erstellt automatisch Speicherpunkte, die allerdings rar gesät sind. Taktisches und vorsichtiges Vorgehen wird somit zur Pflicht. Das ist im Großen und Ganzen akzeptabel, nur bei manchen extrem knackigen Stellen hätten wir uns zumindest ein paar mehr Speicherpunkte gewünscht.

Die neue Schönheit

Rainbow Six: Vegas ist neben **Splinter Cell: Double Agent** eines der ersten Spiele, das mit der neuen **Unreal**-Engine 3 entwickelt wurde. Die Resultate sind verblüffend: Noch nie sahen Anti-Terror-Einheiten in einem Spiel so detailliert aus. An den Recken erkennt man jeden einzelnen Ausrüstungsgegenstand, die Gesichtszüge verzerren sich beim Schießen und die Bewegungen sind dank aufwendigem Motion-Capturing-Verfahren butterweich und lebensecht gelungen. Dazu tauchen stimmungsvolle Lichteffekte die Wüstenstadt in ein traumhaftes Licht. Szenen von Schießereien in funkelnden Casinos, mit platzenden Automaten und herumwirbelnden Gegenständen sorgten in unserer Redaktion für offene Münder. In den vollen Genuss der Effekte kommen allerdings nur Zocker mit einem hochmodernen Rechner. Taktikern, die sich an dem beinharten Schwierigkeitsgrad nicht stören, empfehlen wir einen ausgiebigen virtuellen Ausflug nach Las Vegas. (rh)

DAS TEAM

Drei knallharte Spezialisten kämpfen in Las Vegas für Recht und Ordnung.



GEMEINSAM STARK Ohne Teamwork läuft nichts in Vegas. Beim Vorrücken geben wir dem Kollegen Deckung.

HEIL MICH Werden Ihre Kollegen getroffen, richten Sie die Kämpfer mit einer kleinen Spritze wieder auf.

Vegas oder Mexiko? Taktik-Shooter im Vergleich

Wer bietet was? Wo gibt's die bessere Taktik, die schöneren Waffen?

Das bekommen Sie in Vegas

Casinos In keinem Spiel wurden Spielhöllen bisher so authentisch umgesetzt.
Schild Der taktische Schild schützt Sie effektiv vor feindlichem Feuer.
Tagging Vor dem Zugriff legen Sie fest, welche Terroristen angegriffen werden.
Abseilen An Häuserwänden geht's hinab in die Tiefe. Cool!
Wärmesensoren Trotz Rauchgranaten sehen Sie Ihre Gegner perfekt.
Deckung suchen Mit der rechten Maustaste schmiegen Sie sich an Wände.
Blind feuern Sehr ungenau, aber hilfreich: Ballern, ohne zu zielen.



Das geht in Mexiko

Panzer Es kracht gewaltig: In Mexiko kämpfen Sie gegen eine ganze Armee.
Satellitenkarte Eine zuschaltbare Karte zeigt Ihnen Freund und Feind. Dort können sie auch Ihren Kollegen individuelle Laufwege zuteilen.
Zukunft Ghost Recon spielt im Jahr 2013, merkt man aber nicht wirklich.
Die Welt retten Hier bewahren Sie die Welt vor einer Atomexplosion.
Kriechen Nur in Ghost Recon: Advanced Warfighter dürfen Sie auch bäuchlings durch die Levels robben.
Quartett Sie sind zu viert unterwegs.

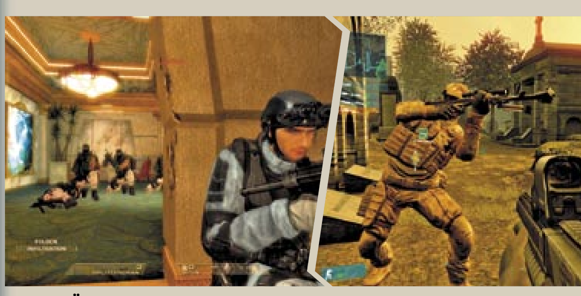
SNAKE CAM Die kleine Spionkamera ist bei jeder Raumerstürmung extrem hilfreich. Nur mit Ihr können Sie Gegner auch markieren.



SCHWERE WAFFEN In Ghost Recon greifen Sie auch zum Raketenwerfer, um Panzer fachgerecht zu zerlegen.

Das finden Sie in beiden Spielen

Mexiko Das erste Kapitel von Vegas spielt ebenfalls im staubigen Mexiko.
Nachtsichtgeräte Echte Spezialeinheiten gehen ohne Restlichtverstärker nicht mehr auf Terroristenjagd.
Hubschrauberflüge Die Eröffnungssequenzen der beiden Spiele ähneln sich wie eine AK47 der anderen.
Tom Clancy Der Schriftsteller ist geistiger Vater beider Spiele.
Teamarbeit Ohne Ihre schlauen Kollegen kommen Sie nicht weit.
Waffen Tonnenweise Schießprügel gibt's in beiden Taktik-Spielen.



ZWEI BRÜDER Sie sind sich ähnlich und doch vollkommen anders. **Ghost Recon** umfasst mehr taktische Möglichkeiten und dickere Waffen, **Rainbow Six** bietet dagegen das schönste Szenario, das bisher in einem Taktik-Shooter zu sehen war.

LEISTUNGS-CHECK

** SHADER-MODEL-2-KARTEN WERDEN NICHT UNTERSTÜZT

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Geforce FX 5900 XT**, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT**, X700 Pro**		KLASSE 2: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO**, X1600 Pro/XT		KLASSE 3: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE**, X1800 GTO		KLASSE 4: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 QUALITÄTSMODUS*
ab 2.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/ X2 3800+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal — *Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

RAM: 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Unzumutbar), 1.024 MB (Akzeptabel), 2.048 (Optimal)

TUNING-TIPPS Erst wenn Ihr PC mit einem Athlon 64 4000+/X2 4600+/ Core 2 Duo E6600, einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse und zwei GByte RAM bestückt ist, läuft der Taktik-Shooter ruckelfrei. Verzichten Sie bei Leistungsengpässen auf die HDR-Beleuchtung und verringern Sie die Schattenqualität.

PC Games MOTIVATIONSKURVE

Rainbow Six: Vegas

EINZELSPIELER 20 MISSIONEN +++ 8 MULTIPLAYER-MODI +++ 2 SCHWIERIGKEITSGRADE



1 Huch, wo bin ich denn? Zu Beginn des Spiels finden wir uns nicht in Las Vegas, sondern in Mexiko wieder. Hier lernen wir taktisches Vorgehen und die Koordination unserer Teammitglieder. Nach kurzer Zeit stehen wir schon vor unserer ersten Geiselbefreiung. Mit der Snake Cam beobachten wir die Situation, bringen unsere Männer in Stellung – und schlagen zu. Der Zugriff klappt perfekt, wir fühlen uns wie wahre Anti-Terror-Spezialisten. Für großen Jubel bleibt keine Zeit, es geht weiter: Endlich Richtung Las Vegas!





POKERSTADT Der erste Besuch in Las Vegas beeindruckt: Überall glitzert es, von allen Seiten schießen Terroristen.

2 Der Helikopter bringt uns zum Einsatzort. Unter uns glitzert die Stadt der Sünde. Kaum abgeseilt, treffen wir unsere neuen Teammitglieder. Sofort geht es ins Gefecht, der Weg zum Casino wird von den Terroristen schwer verteidigt. Die zerstörten Autos im Gelände bieten uns aber gute Deckung, wir schleichen uns voran und flankieren immer wieder die bösen Buben. Am Casino angekommen, sprengen wir uns kurzerhand ein Loch in die Wand. Drinnen liefern wir uns heftige Gefechte zwischen Pokertischen und einarmigen Banditen. Die Atmosphäre in Sin City ist den Entwicklern wirklich gelungen. Wir probieren immer neue Taktiken aus und freuen uns diebisch, wenn wir den Schurken in den Rücken fallen. Der Schwierigkeitsgrad zieht merklich an.

6 Den kenn ich doch? Mitten in einem Casino-Neubau treffen wir plötzlich auf einen Kollegen, den wir in Mexiko zurücklassen mussten. Während wir ihn befreien, werden wir auch schon von allen Seiten angegriffen. Obwohl dieser Level gute Deckungsmöglichkeiten bietet, ist er dennoch ziemlich hässlich. Kleiner Gag: In den Spielhallen stehen **Splinter Cell**-Spielautomaten.

7 Noch ein grafisches Highlight: Wir erstürmen ein Theater. Das sieht so toll aus, dass wir stehen bleiben und uns umgucken wollen. Doch in jeder Loge verbergen sich Gegner. Kaum stehen wir auf der Bühne, starten die Terroristen den Gegenangriff. Mit letzter Munition wehren wir sie ab und schützen einen erbeuteten Computer vor der Zerstörung.

8 Wir verabschieden uns aus Las Vegas. Die Jagd nach Irena Morales führt uns an einen gewaltigen Staudamm, der ein militärisches Geheimnis enthält. Wir kreisen die Oberterroristin immer mehr ein und erwischen Sie schließlich sogar. Das Ende der Geschichte ist damit aber noch nicht erreicht. Das Finale ist enttäuschend und schreit das Wort „Fortsetzung" förmlich heraus.

STUNDEN 0 1 2 3 4 4 5 6 7

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2 · Ungenügend 1 · Ungenügend 0

Wir haben die Bombe gefunden, jetzt geht es ans Entschärfen. Während der Kollege hantiert, halten wir ihm die Terroristen vom Leib.

Das chinesische Restaurant sieht fantastisch aus. Leider ist es dort so dunkel, dass es uns schwer fällt, die Schurken zu sehen.

Wir haben die Bombe gefunden, jetzt geht es ans Entschärfen. Während der Kollege hantiert, halten wir ihm die Terroristen vom Leib.

MASSENWARE An manchen Stellen müssen Sie warten. Meist tauchen dann Dutzende von Terroristen auf.

PROFI-SCHURKEN

Die Terroristen, die Las Vegas überfallen, sind alles andere als Kleinkriminelle. Die schwer bewaffneten Gangster sind gut organisiert und nutzen die modernsten Waffen und Taktiken.

87 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

STUNDEN 0 3 4 4 5 7

3 Die Fremont Street gehört wohl zu den schönsten Orten im Spiel. Wir ballern uns mit unserem Team die Prachtstraße hinauf und helfen nebenbei ein paar Zivilisten, aus der Schusslinie zu kommen. Leider ist der Abschnitt schnell geschafft, danach geht es in düstere Keller. Schade!



4 Terroristen haben sich den Übertragungswagen eines Fernsehteams geschnappt und nutzen ihn für ihre Zwecke. Nachdem wir auf dem Weg dorthin wahre Horden an Gegnern ausgeschaltet haben, finden wir den Wagen in einer kleinen Seitenstraße. Sofort macht sich Elektronik-Experte Jung Park an der Technik zu schaffen. Während er nach Informationen sucht, müssen wir ihm Deckung geben. Wir gehen in Stellung und warten auf die Wellen von Schurken. Diese setzt Ihnen das Spiel immer wieder vor. Wirklich spannend ist das nicht und erinnert an Massenmetzeleien wie in **Call of Duty 2**. Sobald wir die Gegner abgewehrt haben, sprengen wir den Ü-Wagen und retten uns in den bereitstehenden Helikopter. Mission erfüllt, auf zum nächsten Einsatz.

5 In einem knallharten Einsatz befreien wir einen Wissenschaftler aus den Fängen der Terroristen. Der faselt irgendetwas von einer neuartigen Bombe. Kurz darauf explodiert das gesamte oberste Stockwerk vom Hotel gegenüber. Sofort beginnt eine hektische Suche: In diesem Komplex muss auch irgendwo eine Bombe versteckt sein!

DIE ZWEITE MEINUNG

SEBASTIAN THÖING

„Die Stadt der Sünde ruft und ich gehorche! Dafür schicke ich sogar SWAT 4 in den Ruhestand."

Weniger Action, mehr Taktik! Das war mein Wunsch, nachdem ich **Rainbow Six: Lockdown** enttäuscht beiseite legte. Meine Gebete wurden erhört! Zwar hielt meine Befürchtung, die **Rainbow Six**-Serie könnte erneut verkorkst werden, bis zum Test an, doch bereits nach den ersten Minuten waren alle Zweifel wie weggeblasen. Taktisches Vorgehen, schlaue KI-Kollegen, viele Deckungsmöglichkeiten und eine Grafik zum Dahinschmelzen. Was will das Taktik-Shooter-Herz mehr? Allerdings krankt **Vegas** ein wenig an der Hintergrundgeschichte. Zwar sind die Aufträge spannend gestaltet, der rote Faden dahinter ist jedoch sehr dürftig. Als alter Tom-Clancy-Fan erwartete ich zwar nichts anderes, tief in meinem Spielerherzen wünschte ich mir aber eine ausgeklügelte Story. Dennoch: **Rainbow Six: Vegas** ist ein Fest für Taktik-Shooter-Fans!

Die Test-Abrechnung

Produkt: .... Rainbow Six: Vegas
Testversion: .... Review-Version
Gespielte Minuten: .... 390 Min.
Spielzeit (Std.:Min.).................6:30
Verkaufspreis: .... € 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:......................... 390 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß: Ca.€ 6,92-

Unsere **Rainbow Six**-Version lief weitestgehend fehlerfrei. Nur an einem der Testrechner kam es zu einigen Soundbugs. Zudem fror das Spiel nach der Endsequenz ein. Da dieser Fehler am Ende des Spiels auftrat, werten wir nicht ab.



RAINBOW SIX: VEGAS
CA. € 45,-
14. DEZEMBER 2006
USK: AB 18 JAHREN

ROBERT HORN

„Mit neuer Grafik und klasse Gameplay erstürmt das Spiel die Genrespitze."

Ich war zu Beginn sehr gespannt, ob **Rainbow Six: Vegas** meine Erwartungen erfüllt. Nach kurzer Spielzeit war klar: Es ist gut, richtig gut sogar. Was die Grafik anbelangt, haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Die Bewegungen der Akteure sehen so lebensecht aus, dass ich meine Teamkollegen oftmals ohne Grund durch eine bereits geöffnete Tür stürmen lasse, nur um ihre Geschmeidigkeit zu bewundern. Etwas schade finde ich, dass die Handlung nicht zu 100 Prozent in Las Vegas spielt, denn zwischen Neonlichtern und Spieltischen macht die Terroristenhetze richtig Spaß. Dass **Rainbow Six: Vegas** schwer ist, stört mich kaum. Die Terroristen sind eben nicht bloßes Kanonenfutter, sondern wehren sich mit taktischen Manövern. Dafür muss ich öfter neu laden und beiße mir an manchen Stellen minutenlang die Zähne aus. Da mir das Spiel bei jeder Situation aber unterschiedliche Zugriffswege anbietet, bin ich immer motiviert, mein Können erneut zu testen. Für Taktiker ist **Rainbow Six: Vegas** auf jeden Fall die Kaufempfehlung für Weihnachten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Montreal
Titel vom selben Entwickler: Splinter Cell: Double Agent | King Kong
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Acht Spielmodi, online und im LAN
Zahl der Spieler: Bis zu vier Mitstreiter
Fazit: Ein solider Spaß für LAN-Partys

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Dank **Unreal**-Engine 3 sehen Levels und Darsteller unglaublich lebensecht aus.
Sound: Gegner schreien und schimpfen, dazu gibt's eine sehr schöne Musikuntermalung.
Steuerung: Maus und Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Taktisch anspruchsvolle Ballerei
+ Toll animierte Terroristenjäger
+ Unverbrauchtes Szenario
− Hoher Schwierigkeitsgrad
− Gegnermassen kosten Glaubwürdigkeit

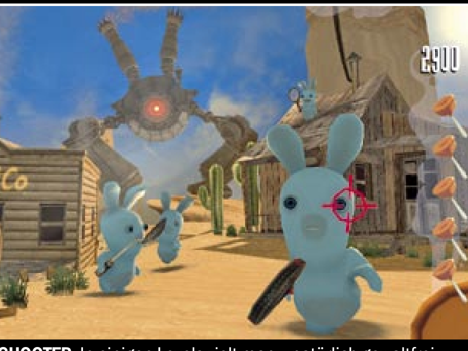
PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **87**





SIMPEL Grinsende Würmer aus Zahnlöchern ziehen, das bekommen selbst blutige Anfänger hin.



MODISCH Mit der Zeit schaltet man mehrere Kostüme frei, hier zu sehen: die Fußballerkluft. Auf das Gameplay hat das keinerlei Auswirkungen.

SHOOTER In einigen Levels zielt man – natürlich gewaltfrei – mit Saugglocken auf nervige Nager.

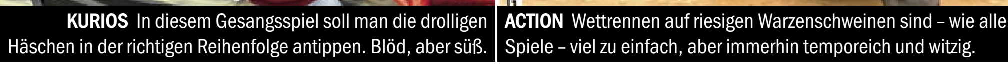
Rayman Raving Rabbids

Um dieser Sammlung an Minispielen etwas abzugewinnen, benötigen Sie vor allem eines: Viel Sinn für Unsinn.

Obwohl **Rayman** auf der Packung steht, ist kein Jump 'n' Run drin – im Zentrum der „Geschichte" stehen bitterböse, immerzu kreischende Hasen, die Rayman und seine Freunde in eine Arena entführen. Um von dort zu fliehen, muss man mehr als 70 teils nur minutenlange, aber urkomische Minispiele meistern. Darunter: Kuh-Weitwurf, Toilettentüren-Zuschlagen und – das kommt am häufigsten vor – Reaktionstests in Form von Tanzeinlagen. Da das Spiel primär für Wii entwickelt wurde, ist die Steuerung extrem simpel – häufig genügen zwei Tasten oder die Maus. Bei unserem Test verwendeten wir ein Xbox-360-Gamepad und empfanden dies für die meisten Spiele als die bessere Lösung. Nach etwa fünf Stunden hat man sämtliche Aufgaben gelöst – es wiederholen sich viele. Anschließend kann man mit bis zu drei Freunden den Mehrspielermodus angehen – was auf dem PC aber mehr anstrengend denn spaßig ist, da man sich entweder abwechseln oder die ohnehin zu simple Steuerung auch noch teilen muss. Hektisch die Maus hin und her bewegen und dabei Tasten hämmern, das kann sogar regelrecht erschöpfen. Daher: Nur auf der Wii-Konsole ist das Spiel ein Knaller. (fs)

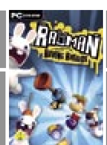






KURIOS In diesem Gesangsspiel soll man die drolligen Häschen in der richtigen Reihenfolge antippen. Blöd, aber süß.

ACTION Wettrennen auf riesigen Warzenschweinen sind – wie alle Spiele – viel zu einfach, aber immerhin temporeich und witzig.



RAYMAN RAVING RABBIDS
CA. € 30,-
05. DEZEMBER 2006
USK: AB 6 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



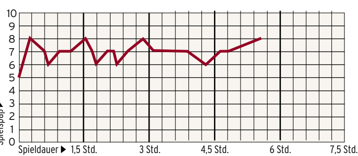
„Abgefahrenes und lustiges Partyspiel, das auf dem PC aber nicht zu Hause ist."

Mit schwarzem Humor, einem Schuss Anarchie und irrem Design kann man mich problemlos in Entzücken versetzen – und **Rayman Raving Rabbids** ist genau so ein Fall. Ständig grinst ein hässliches Karnickel aus dem Monitor, kreischt wie am Spieß – und kommt kurz darauf irgendwie zu Schaden, dazu dudelt im Hintergrund fantastisch-unpassende Musik. Schön auch, dass Witz und Charme nicht an der Konsolenumsetzung verloren gegangen sind: Obwohl technisch natürlich ein laues Lüftchen, sieht das Spiel nicht nur gut aus, sondern läuft auch flüssig – schöne Comic-Grafik braucht eben nicht viele Polygone. Die Frage ist nur: Wollen Sie die arg anspruchslosen Minispiele wirklich am PC bedienen? Bei mir kam – trotz des Humors – nur wenig Begeisterung auf. Gerade im Mehrspielermodus hätte ich lieber zum Wii-Controller denn zur Tastatur gegriffen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft
Titel vom selben Entwickler:
Splinter Cell | King Kong | Beyond Good & Evil
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 5,5 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle Spiele des Einzelspielermodus
Zahl der Spieler: Bis zu 4 Spieler an einem PC
Fazit: Solide, jedoch ohne Party-Stimmung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Bunt, überdreht und toll designt
Sound: Musik und Klangeffekte sind köstlich
Steuerung: Brauchbar – trotz Konsolenherkunft

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Charmante und flüssige Comic-Grafik
+ Toller Sound wie aus einem guten Cartoon
+ Originelle, schwarzhumorige Minispiele
– Lustloser Mehrspielermodus am PC
– Maus und Tastatur manchmal unpassend

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **72**





RUSH BOARD

Dank vier austauschbarer, speziell beschichteter WASD-Tasten und zwölf zusätzlicher Multimedia-Hotkeys ist das Rush Board sowohl für Spiele als auch für Multimedia-Anwendungen hervorragend geeignet. Das ergonomische Design der Tastatur und die 105 reaktionsschnellen Präzisionstasten bieten höchsten Bedienkomfort sowohl für Pro-Gamer als auch für Normalanwender.

RUSH PAD

Das Rush Pad bietet die volle Spiel-Kontrolle und wendet sich an alle, denen eine herkömmliche Tastatur nicht genug ist. Zum Lieferumfang gehören fünf bedruckte Tastaturschablonen mit den wichtigsten Hotkeys für die Spiele WoW, CS, BF, CoD2, HL2. 48 reaktionsschnelle Präzisionstasten inkl. vier speziell beschichteter WASD-Spieltasten sowie 14 zusätzliche Funktions-Hotkeys sorgen für eine komfortable Bedienung.

RUSH MOUSE

Mit ihrer ergonomischen Form und der speziellen, samtartigen Beschichtung garantiert die Rush-Mouse höchste Griffigkeit auch in „schweißtreibenden" Situationen. Das Hochleistungs-Lasermodul sorgt für variable Auflösungen von 400, 800, 1600 oder 2000 dpi.



RUSH SERIES

RUSH-SERIES

RUSH HOUR FOR PROFESSIONAL GAMING

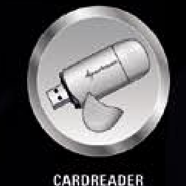
- FAST
- PRECISE
- ERGONOMIC
- FOR GAMERS



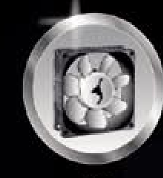
STORAGE SOLUTIONS



MULTIMEDIA



POWER SUPPLY



CARDREADER

FANS

www.sharkoon.com


BODENZIELE Statt der Konvois gehören Flugplätze, Schlachtschiffe sowie Flugzeugträger zu den interessanten Zielen.

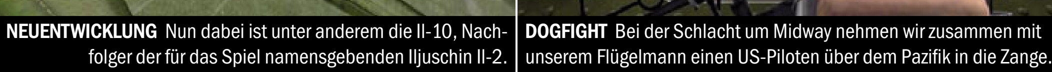

PRÄZISIONSARBEIT Höhe, Anstellwinkel und Eigengeschwindigkeit beachten, Motoren und Ruder trimmen … hier wird alles simuliert.

Il-2 Sturmovik

1946 | Den Flugsimulator gibt es in zig Varianten. Jetzt bekommen Sie die komplette Sammlung plus neues Material.

Kurz gesagt ist **Il-2 Sturmovik** als Simulation erste Sahne und bietet ein wirklich grandioses Fluggefühl. Wer die Spielreihe schon kennt, freut sich bei dieser Ausgabe über neues Material, spielerisch gibt es bekannte Kost. Insgesamt wächst die Zahl der Kampfflieger auf 300 Stück. 229 davon sind steuerbar, es kommen neun neue Kampagnen mit 200 Missionen dazu, darunter fiktive Konflikte zwischen Deutschland und Russland im Jahre 1946. Das heißt auch, Sie machen den Himmel mit Mühlen unsicher, die es nur auf dem Papier gab oder die nicht im Zweiten Weltkrieg zum Einsatz kamen, beispielsweise mit einer Ta-183, der Heinkel Lerche III oder der strahlgetriebenen MiG-9. Entsprechend tauchen frische Waffen, diverse Zielerfassungssysteme sowie gemischte Antriebsarten auf und auch die Joystick-Steuerung wurde überarbeitet. Doch das Spiel ist nicht ohne Makel, bekannte Kritikpunkte der Spielserie sind noch vorhanden. So ist die Inszenierung bescheiden. Es muss ja nicht gleich Hollywood sein – der Angriff auf Pearl Harbor mit eigentlich über 180 Maschinen verkommt aber zum Routineflug. Weiterhin mangelt es dem Titel auch in der jetzigen Auflage an Zugänglichkeit und Komfort. Einsteiger werden schon allein von den vielen Auswahlmöglichkeiten erschlagen und stolpern höchstens per Zufall über die lehrreichen Schulungsdemos. Immerhin liegt ein rund 460 Seiten starkes, englisches Flughandbuch im PDF-Format bei. Natürlich beibt es nicht aus, dass Neulinge häufig im Handbuch nachschlagen. Die Entwickler knausern allerdings in den Menüs mit nützlichen Beschreibungen. Es weiß eben nicht jeder aus dem Stegreif, was mit X-4 (nicht das Flugzeug) gemeint ist. Störend ist auch, dass Sie mitten in einer Mission Tasten definieren müssen, weil diese bei einem neuen Flugzeugtyp nötig, aber nicht belegt sind. Ebenso hätte der Autopilot Verbesserungen vertragen, da er teilweise direkt ins Flakfeuer steuert, samt Zeitbeschleunigung selbst unter Beschuss aktiv bleibt und sich ungerührt abschießen lässt. Den brauchen Sie nämlich häufig, um die x-te Wiederholung eines ereignisarmen Anflugs schnell zu überbrücken. (as)




NEUENTWICKLUNG Nun dabei ist unter anderem die Il-10, Nachfolger der für das Spiel namensgebenden Iljuschin Il-2.

DOGFIGHT Bei der Schlacht um Midway nehmen wir zusammen mit unserem Flügelmann einen US-Piloten über dem Pazifik in die Zange.



IL-2 STURMOVIK: 1946

CA. € 29,-
07. DEZEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



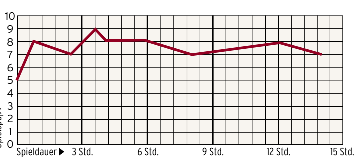
„Endlich eine komplette Fassung der superben, aber beinharten Simulation."

Action-Spieler und Ungeduldige seien gewarnt: Hier gibt es für Sie wenig zu holen, greifen Sie lieber zu leichterer Kost wie **Blazing Angels**. Die **Sturmovik**-Serie spricht (wie gewohnt) vor allem Simulationsbegeisterte an, die Realismus und ein umwerfendes Fluggefühl einer packenden Story und Spielbarkeit vorziehen – das meisterten die Entwickler mit Bravour. Wer die Add-ons verpasst hat oder die **Sturmovik**-Reihe noch nicht kennt und eine militärische Flugsimulation mit diesem Hintergrund sucht, landet auf jeden Fall einen Volltreffer. Aber selbst **Sturmovik**-Veteranen hätten sich neben mehr Flugzeugtypen und Kampagnen noch etwas Feinschliff an der ein oder anderen Stelle gewünscht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Maddox Games
Titel vom selben Entwickler:
Pacific Fighters | IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles - Aces and Combat Over Europe
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch, Flughandbuch Englisch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 14 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Riesig, sogar Kampagnen möglich
Zahl der Spieler: 2 bis 32
Fazit: Sehr gut; übrigens separate Installation

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Gut bis sehr gut; in Bodennähe bescheidene Texturen, ansehnliche Modelle
Sound: Sehr gut, Maschinen röhren glaubhaft.
Steuerung: Funktional, zig Tasten nötig; gutes Equipment ist sehr zu empfehlen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.200 MHz, 1.024MB RAM, Klasse 4
Optimum: 3.000 MHz, 2.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Berauschendes Fluggefühl und authentische Simulation
- + Viele Missionen, Flugzeuge, Karrieren
- − Schwer zugänglich
- − Meist dröge Inszenierung und Missionsdesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **77**



WIDERSTAND FRUCHTET Romulaner und Klingonen Seite an Seite gegen Borg? Wir wollen ja nicht zu viel verraten. Nur: Vulkanier sind böse.

Star Trek: Legacy

Da nützt auch die teure Lizenz nichts: Mit halbherzigen Strategie-Elementen und lauer Kampagne bleibt **Legacy** hinter den Erwartungen zurück.

Seit dem letzten Spiel im **Star Trek**-Universum ist viel Zeit ins Land gegangen. Entsprechend hitzig vielen die Diskussionen bei der Ankündigung von **Legacy** aus. Sollte es Ihnen als Trekki vornehmlich darum gehen, mit einer Ambassador-Class ein romulanisches D'Deridex-Kriegsschiff zu pulverisieren, werden Sie mit dem Spiel selig. Alle anderen dürften ob der Umsetzung der erwarteten Features eher verhalten reagieren.

Story hui, Präsentation na ja

Der schwierigen Aufgabe, bei der Story mehrere **Star Trek**-Generationen unter einen Hut zu bringen, stellten sich Derek Chester (unter anderem **Wing Commander: Prophecy**) sowie Dorothy Fontana, die schon einige Episodendrehbücher für die Fernsehserie schrieb. Von der ersten USS Enterprise NX-01 unter Jonathan Archer bis hin zur NCC-1701-E Sovereign-Class flitzen Sie in der Kampagne mit allem, was Rang und Namen hat, durch die Weiten des Weltalls. Zusammen mit Klingonen, Romulaner und Borg, deren Vehikel Sie im Mehrspielerteil steuern, sind es über 60 Schiffe. Die Hintergrundgeschichte für sich genommen hinkt zwar ein bisschen, ist aber unterhaltsam, was nicht zuletzt den bekannten Sprechern zu verdanken ist. Der Haken: Im gesamten Spielverlauf sind keinerlei Charaktere zu sehen, keine Innenansichten von der Brücke oder Stationen – lediglich kalte Schiffsmodelle und das Weltall. Wie das ursprünglich geplant war, verrät übrigens das Bonusmaterial.



FREUND ODER FEIND? Im Verlauf der Kampagne geraten Sie mit verschiedenen Parteien in Streit. Hier beschwert sich ein Romulaner bei Picard.



GROSSEINSATZ Die in der vorangegangenen Mission entdeckte geheime Superwaffe vernichten wir anschließend zusammen mit mehreren Flotten.

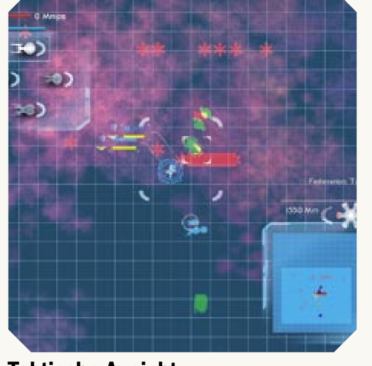
Volle Energie auf die Schilde! So steuern Sie Ihre Flotte.

Sie dürfen jederzeit eines der maximal vier Schiffe direkt lenken (Außenansicht, WASD-Steuerung), den übrigen geben Sie per Tastenkürzel oder auf der Karte Befehle.



Schiffsauswahl und Systemstatus
Hier sehen Sie, welche Schiffe Sie derzeit für die Befehle gewählt haben. Die Balken darüber zeigen den Ladezustand des Warp-Antriebs, Langstreckensensoren und Tarnvorrichtung.

Feindschiffe
Halten Sie die Leertaste gedrückt, um eine Liste der Feinde und deren Status (rot = beschädigt) anzuzeigen. Ein kurzer Tastendruck wählt den nächsten Angreifer, per Tastenkombination lassen Sie die Gruppe attackieren.



Taktische Ansicht
Die Karte zeigt entdeckte Gegner, Stationen und eigene Einheiten. Per Mausklick geben Sie einen Zielpunkt vor, wahlweise mit Impuls- oder Warp-Geschwindigkeit.

Energie und Waffen
Die roten Balken zeigen die geladenen Photonentorpedos, die Skala daneben den Phaserstatus. Interessant ist die Möglichkeit, im Kreis die Energie zwischen Waffen/Schilde/Antrieb zu verteilen.

Zielerfassung
Die Umrandung (rot = Photonentorpedos, grau = Phaser; je enger, desto genauer) zeigt, ob Sie den Gegner treffen können. Schwierigkeit dabei: Ihr Schiff muss im richtigen Winkel zum Ziel stehen.

Reparaturkontrollen
Links wählen Sie ein System zur Reparatur – am besten in Kampfpausen, da es viel Energie verschlingt. Daneben gibt es Schalter für Selbstzerstörung, Langstreckensensoren und gegebenenfalls die Tarnvorrichtung.

Strategie? Ballern!

Die meiste Zeit nehmen Sie Angreifer aufs Korn, schießen per Phaser die Schilde runter und jagen Photonentorpedos hinterher. Für ein gepflegtes Action-Erlebnis ist das Spiel aber zu träge geraten. Und nur weil Sie vier Raumschiffe befehligen, macht das kein Strategiespiel. Aus unserer Sicht hätte aber eine Portion mehr Strategie dem Titel auf die Sprünge geholfen. Denn so geht es im Prinzip nur darum, die Einheiten in einer recht begrenzten Umgebung an den richtigen Ort zu senden, sprich ein großes Schiff konzertiert anzugreifen und gegebenenfalls rechtzeitig aus dem Kampf zu flüchten.

Konkrete Befehle wie Verteidigen oder Begleitschutz sind nicht möglich ebenso wenig wie mehr als einen Wegpunkt vorzugeben. Alles, was darüber hinausgeht, irgendeinen Feind anzugreifen, machen Sie deshalb am besten im Alleingang. Allerdings erledigen die Schiffe selbst die vorhandenen Kommandos nicht zuverlässig. Befehle werden aus unerfindlichen Gründen unterbrochen, weshalb beispielsweise nur die Hälfte der Flotte den angeordneten Warpsprung absolviert. Es nervt, wenn nur aufgrund dessen eine Mission nach einer halben Stunde scheitert – eine Speichermöglichkeit und Checkpoints fehlen. Zudem sollten Sie eine Wiederholung erwägen, sobald Sie Schiffe verlieren, da diese sonst beim folgenden Auftrag fehlen.

Mehr Motivation, bitte!

Je besser Sie abschneiden, desto mehr Punkte bekommen Sie, mit denen Sie neue Vehikel anheuern – in der Regel kaufen Sie einfach das Teuerste. Lediglich bei einem Einsatz brachte uns der Wechsel auf schnellere, wendigere Schiffe einen Vorteil. Sich einzig dafür anzustrengen und Nebenziele zu erfüllen, motiviert wenig. Orden oder gar Updates für die Schiffe? Fehlanzeige. Sie wissen nicht mal, wie gut Sie abschneiden, es fehlt einfach die Angabe für das Punktemaximum.

Die Kampagne enthält zwar ein paar nette Aufgaben, brillante Einfälle vermissen wir aber. Sie ziehen Verteidigungsplattformen per Traktorstrahl an die richtigen Stellen, schalten Störsender innerhalb kurzer Zeit nacheinander aus und bekämpfen Bossgegner. Das ist schon das höchste der Gefühle. Wirklich überlegt vorgehen müssen Sie selbst gegen Oberbösewichte nicht. (as)



BELOHNUNG Von den erlangten Befehlspunkten kaufen Sie sich eine bessere Flotte. Hier der Einkaufsbildschirm, der Ihnen auch die Eigenschaften der Schiffe verrät.



EROBERT Sind die Schilde unten, können Sie teilweise solche Reparaturdocks oder Raumstationen erobern, indem Sie die Außencrew rüberbeamen.



Star Trek: Legacy

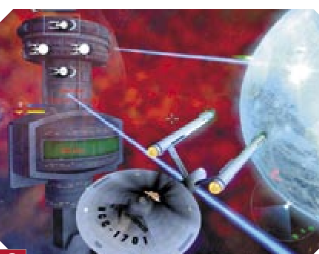
EINZELSPIELER 16 LEVELS +++ 60 SCHIFFE +++ 3 GENERATIONEN



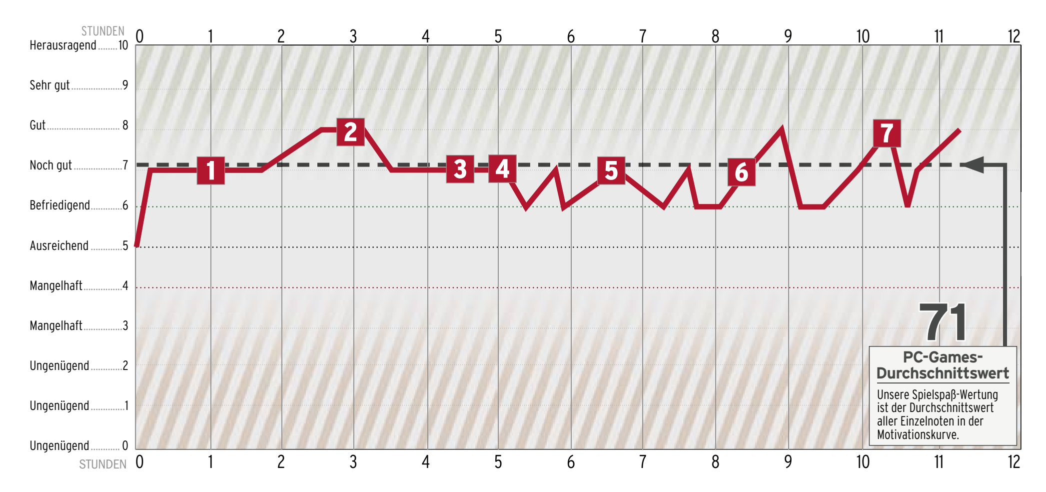
1 RAUMSTATION VERTEIDIGEN Die zweite Mission ist schwierig: Es ist nicht wirklich klar, warum die Station mehrfach in Flammen aufgeht und was wir dagegen tun sollen. Irgendwann klappt es komischerweise problemlos.



2 VERFOLGUNGSJAGD Hier fällt die begrenzte Spielumgebung auf – direkt hinter der Station endet das Weltall. Der Flüchtende entkommt, da der Warp-Flug aus mysteriösen Gründen abbricht. Immerhin kommt die Story in Schwung.



3 KOMMANDOWECHSEL Klasse: Anderer Kapitän, aber die Story geht weiter. Ein Zeitraffer fehlt: Die Reparaturen dauern ewig und am Ende schippern wir mit Schiff im Schlepptau quer durch den Sektor ohne Warp.





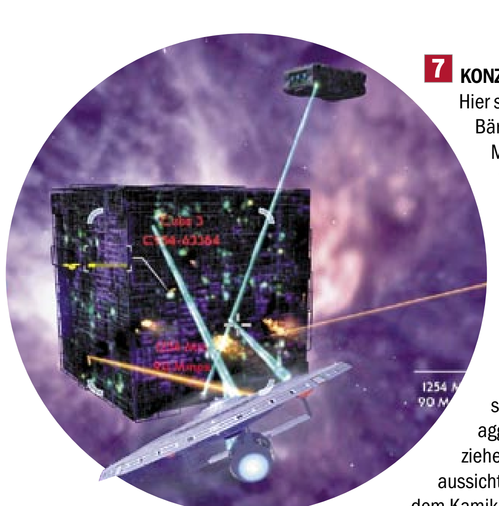
4 SCHLEICHEN Wir scannen Objekte inmitten von Feinden. Es dauert, bis die Tarnvorrichtung wieder geladen ist. Wir verzichten darauf und geben alle Energie auf den Antrieb. Das geht schneller, ist aber ebenso wenig spannend.



5 AUFKLÄREN Eigentlich kurzweilig. Beim mehrmaligen Spielen traten allerdings gleich zwei Fehler auf: Die Gegner wehrten sich nicht und nach einer Zwischensequenz waren unsere Schiffe praktisch vernichtet.



6 METEORITEN Diese Mission nervt. Wir mussten sie x-mal wiederholen, da die Computerpiloten nichts richtig machen und gerne unwichtige Ziele attackieren. Hier lohnt sich ein Schiffswechsel – zu schnellen Modellen.

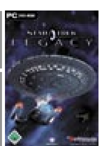


7 KONZERTIERTE AKTION Hier steppt endlich der Bär. Anfangs ist die Mission zwar ein wenig öde, da wir im Prinzip erst alles abfliegen müssen. Dann allerdings greifen wir im großen Stil zusammen mit Verbündeten an. Diese verhalten sich ein bischen zu aggressiv und vollziehen schon mal allein aussichtslose Angriffe nach dem Kamikaze-Prinzip.

Die Test-Abrechnung

Produkt: .... Star Trek: Legacy
Testversion: .... GM Kandidat 1.018
Gespielte Minuten: .... 11:13 Min.
Spielzeit (Std.:Min.) 11:13
Verkaufspreis: .... € 45,-
Minuten über 6 Punkte
Spielspaß: .... 539 Min.
Preis pro Spielstunde
über 6 Punkte Spielspaß: .... Ca.€ 5,-

Bei unserer Testversion traten kleine Fehler auf. Das besserte sich während des Tests durch einen verfügbaren Patch. Wenn Sie Wert darauf legen, die Kampagne ohne Verluste abzuschließen, spielen Sie noch ein gutes Stück länger daran.



STAR TREK: LEGACY

CA. € 45,-
21. DEZEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

ANSGAR STEIDLE



„Mir fehlen zumindest motivierende Elemente und echte Highlights."

Nachdem ich die ersten paar Missionen absolviert hatte, fing die Story langsam an, mir zu gefallen. Aber richtig eingetaucht bin ich nie. Immer nur Raumschiffe und quietschbunte Sternentapeten sind mir auf Dauer zu steril. Tja, und dann plätschern die Aufträge mit wenig strategischen Möglichkeiten und insgesamt trägen Kämpfen so vor sich hin. Ich hätte gerne Upgrades, mit denen sich ein Schiff modifizieren lässt, mehr einträgliche Nebenmissionen, die Bonuspunkte bringen, und Schlachten, bei denen ich wirklich überlegt vorgehen muss. Oder warum nicht mal mehrere Flotten auf einer großen Karte deligiert? Okay, wahrscheinlich würde ich mich dann wieder aufregen, wenn die KI Mist baut. Böte wenigstens der launige Mehrspielerteil einen größeren Umfang, zusätzliche Spielmodi sowie mehr Platz für Mitspieler, wäre das ein echter Kaufgrund, denn die kurzen Matches sind durchaus spaßig. Meine Wunschliste ist auf jeden Fall lang. Ich unterstelle da einfach mal, die Entwicklungszeit war zu kurz und das Spiel sollte unbedingt noch vor Weihnachten raus.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mad Doc Software
Titel vom selben Entwickler: Empire Earth 2 | Wolfenstein: Enemy Territory
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch 16, Verteidigen 4 Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 4
Fazit: Kurze, spaßige Gefechte

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Unzeitgemäße Effekte, verwaschene Texturen; nur die Schiffsmodelle sind gut
Sound: Sprecher und Soundeffekte auf hohem Niveau, wenngleich nicht referenzverdächtig
Steuerung: Hakelig und teils ungenau; Tasten sind nicht umbelegbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

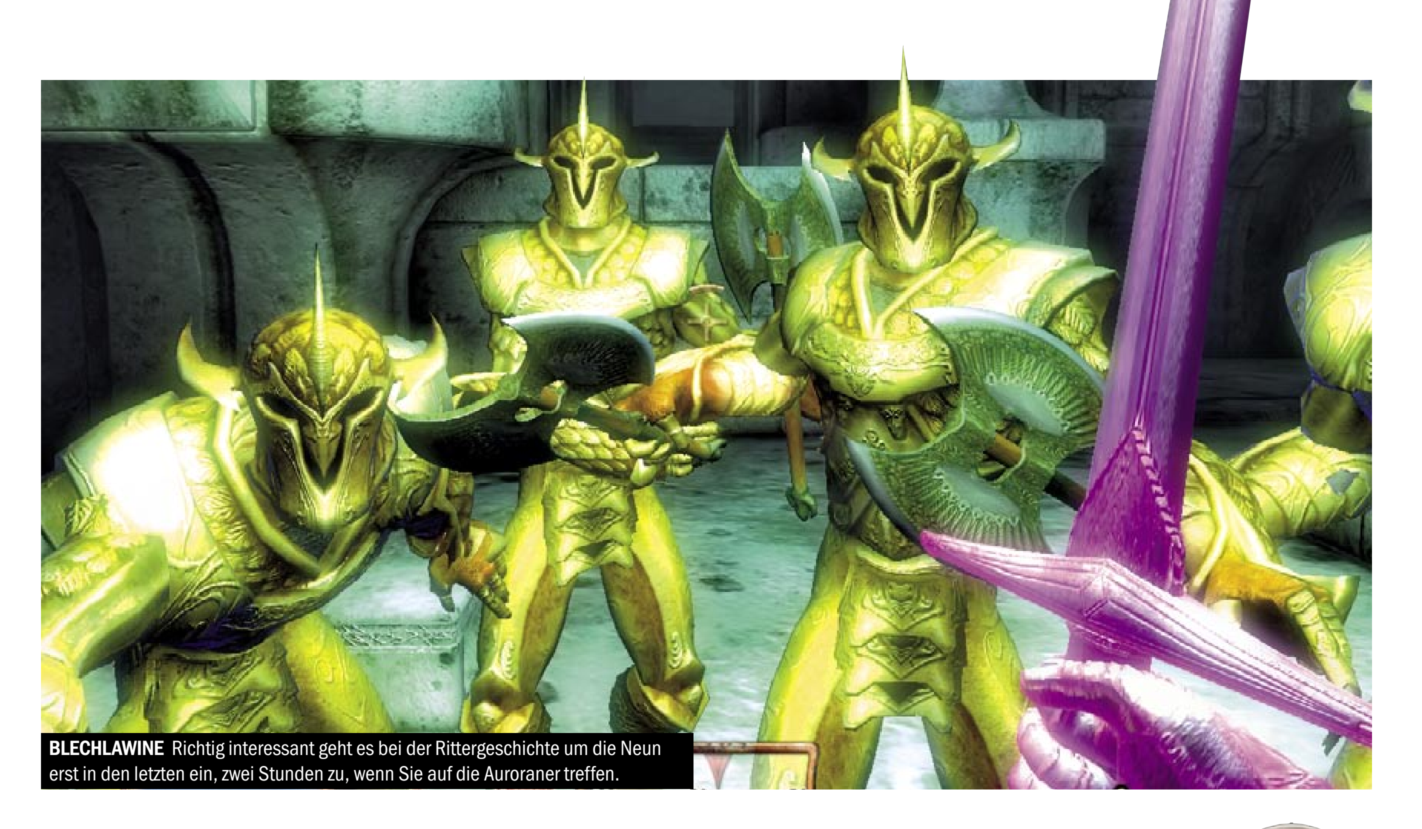
Minimum: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Brauchbare Story, gute Sprecher
+ Schicke Schiffe von vier Fraktionen
− Weder wirklich strategisch noch actionreich
− Inszenierung und Missionsdesign mau
− KI und Steuerung verderben Missionen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **71**



BLECHLAWINE Richtig interessant geht es bei der Rittergeschichte um die Neun erst in den letzten ein, zwei Stunden zu, wenn Sie auf die Auroraner treffen.

Oblivion

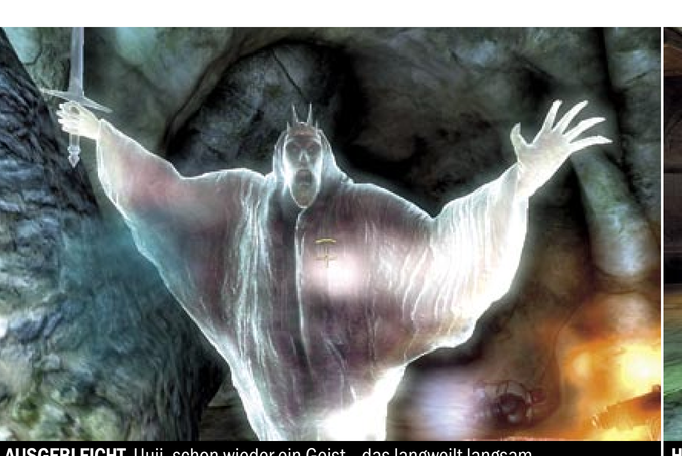


Knights of the Nine | So ein alter Rittersmann hatte sehr viel Eisen an. Doch die Entwickler, muss ich sagen, gehören fast vom Blitz erschlagen.

Lumpenlieder oder auch bayerische G'stanzl* handeln oft von Rittergeschichten und haben derbe Inhalte. Ähnlich derb empfinden wir, welch „Lumperei" die Plug-in-Sammlung **Knights of the Nine** betreibt, die Ubisoft für **Oblivion**-Spieler auf den Gabentisch gelegt hat. Wer dabei an umfangreiche **Morrowind**-Add-ons der Marke **Tribunal** und **Bloodmoon** denkt, hat Pech, denn davon ist **Knights of the Nine** so weit entfernt wie ein ausgewachsener Daedroth von einer kleinen Schlammkrabbe.

Ausgepackt

Die Sammlung enthält insgesamt acht Erweiterungen, sieben davon konnten sich **Oblivion**-Spieler schon als Download-Content gegen entsprechendes Entgelt zulegen. Das namengebende **Knights of the Nine** gibt es für rund 9,99 Dollar nur ebenfalls zum Download. Welchen Vorteil hat die verpackte DVD-Version? Alle Plug-ins liegen dabei in fünf Sprachen vor, wer also Fremdsprachenkenntnisse auffrischen möchte, installiert die Erweiterungen in Spanisch, Italienisch oder Französisch. Ob das sinnvoll ist, müssen Sie selbst entscheiden. Der aktuelle Patch (der ebenfalls auf der DVD enthalten ist) hat jedoch nichts am bestehenden Sprachmischmasch bei den Bildschirmtexten geändert. Wer die deutschen Plug-ins installiert, bekommt trotzdem teils englische Kost vorgesetzt (siehe Bilder auf Seite 101 oben). Das Interface blieb gleichfalls unverändert, sodass Sie sich im Inventar immer noch über kryptische Abkürzungen rätseln (ein klassisches Beispiel: Star. Tr. d. Le.en.-W.). Nur gut, dass bewährte Fan-Mods, etwa Singlers Übersetzungen, auch mit der Plug-in-Sammlung kompatibel sind. Schade ist aus unserer Sicht, dass erst Fan-Projekte Spiele richtig rund erscheinen lassen. Dies sollte eigentlich von den Entwicklern geleistet werden.



AUSGEBLEICHT Uuii, schon wieder ein Geist – das langweilt langsam.



HERAUSGEPUTZT Die Rüstung des Ritterordens der Neun macht was her.

* G´stanzl sind meist 4-Zeiler, die sich reimen und themenbezogen witzig sind.



LOGIK? Das Questlog empfiehlt, nach Anvil zu reisen ... aber erst, wenn man schon dort ist.

SPRACHGEWANDT Auch bei deutscher Installation sind Englischkenntnisse zwingend nötig.

RÄTSELRATEN Die groß gewählten Schriften im Inventar erfreuen vielleicht Sehbehinderte, sorgen aber durch die konfusen Abkürzungen für Chaos.

Ein Kreuz mit den Rittern

Immerhin verspricht die Packungsrückseite ja ein episches Abenteuer, sodass wir schon gespannt sind, was es mit den Rittern der Neun auf sich haben mag, die Sie als Spieler wieder ins Leben rufen. Nachdem man alle Plug-ins auf einmal installiert und aktiviert hat, starten Sie einen beliebigen Spielstand aus **Oblivion**. Sofort trudeln die verschiedenen Quest-Benachrichtigungen ein, die uns auf die Plug-ins hinweisen – bloß von den Rittern fehlt jede Spur. Na gut, mögen Sie vielleicht denken, die örtliche Taverne oder die Wachen haben sicher was zu berichten, wenn man dort nach Gerüchten (oder Rumors, wie es immer noch in der deutschen Fassung heißt) fragen. Aber: Fehlanzeige! Dem Internet sei Dank finden wir einen Hinweis in einem englischen Forum – in Anvil beginnt die Suche nach dem Ritterorden.

Ein kurzes Vergnügen

In knapp fünf Stunden gemütlicher Spielzeit prügeln oder zaubern Sie sich nun durch alttote, und klappern in einer recht anspruchslosen Pilgerfahrt die Schreine der Neun ab. Alles in allem zwar keine schlechte, aber doch altbackene Rollenspielkost. Bei der Suche nach der achtteiligen Ritterrüstung kommt mehr Stimmung auf. Wieso zum Henker aus der Edelmanntracht in der deutschen Version eine Kreuzritter-Variante geworden ist, bleibt aber das Geheimnis der Lokalisierungsinstitution. Kreuzritter stehen bekanntlich für einen Kreuzzug, doch damit hat das Plug-in nichts am Hut. Sei's drum, gegen Ende dreht die Rittermär auf – vor allem, weil man zu diesem Zeitpunkt eine prächtige Rüstung besitzt und mit den Auroranern endlich neue Gegner ins Spiel kommen. Insgesamt hinterlässt **The Elder Scrolls 4: Oblivion - Knights of the Nine** einen eher faden Beigeschmack, versehen mit einer gehörigen Prise Kunden-Abzocke. (sw)

Mogelpackung oder sinnvolle Sammlung?

BISSIG Vampire gehören nach wir vor zu den gefährlichsten Gegnern.

Wir verraten Ihnen, was genau Sie von den acht Plug-ins in Knights of the Nine erwarten dürfen!

Richtige Abenteuer gibt es nur in den beiden Plug-ins Knights of the Nine und Mehrunes Schneide zu bestehen. Mit der Pferderüstung lässt sich Ihr vierbeiniger Untersatz entweder mit einer leichten Elfen- oder einer schweren Stahlrüstung versehen – spielerisch hat das keinerlei Einfluss. Die drei Plug-ins Eiszackturm, Diebesversteck und Das unscheinbare Lager bieten neue Unterkünfte für Ihren Helden. Verfügen Sie über das nötige Kleingeld, erhalten Sie nützliche Einrichtungsgegenstände, um selbst Zaubersprüche herzustellen. Im Piratenlager können Sie sogar Schurken anheuern, die Ihnen wöchentliche Einnahmen bescheren. Die letzten beiden Mini-Erweiterungen (Planetenmodell und Zauberbücher) bieten Ihnen neue Zaubersprüche.

OBLIVION: KNIGHTS OF THE NINE

CA. € 25,-
23. NOVEMBER 2006
USK: AB 12 JAHREN

STEFAN WEISS

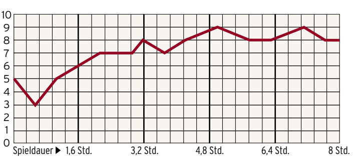
„Von einem epischen Abenteuer erwarte ich wesentlich mehr als ein paar Stündchen seichter Unterhaltung."

Das nenne ich schon ein wenig dreist, was Ubisoft da betreibt. Okay, Episodenformate und kurze Spielinhalte sind modern, aber das bedeutet noch lange nicht, dass diese Entwicklung gut ist. Ich persönlich fühle mich als Kunde schon ziemlich veräppelt, wenn ich für nicht unerhebliche 25 Euro eine Plug-in-Sammlung erwerbe, die zwar für Spieler nett ist, die noch keine der kostenpflichtigen Erweiterungen erworben haben, aber insgesamt zu wenig Inhalt bietet. Dazu kommen qualitative Schwächen: Die Bildschirmtexte sind nach wie vor ein kunterbunter Mix aus Deutsch und Englisch. Das Questdesign ist stellenweise schlecht (fehlender Einstieg in die Rittermär). Da sollten die Entwickler Nachhilfe bei der fleißigen Mod-Community nehmen. Bleibt nur zu sagen: Und die Moral von der Geschicht', nur für beinharte Fans ist diese Sammlung Pflicht.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Bethesda Softworks
Titel vom selben Entwickler: Morrowind | Pirates of the Caribbean
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 5
Grafik: Hardware-hungrige Schönheit
Sound: Gute, aber zu wenige Sprecher
Steuerung: Umständliche Menüführung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 4.800 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Alle bisherigen Plug-ins auf einer DVD
- + Hübsche Rüstung für Sammler enthalten
- − Schwächen des Hauptspiels nicht behoben
- − Keine Installationsroutine integriert
- − Langweilig für High-Level-Charaktere

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 74



FUSSMARSCH Gelegentlich muss Antoinette auch in die Kälte hinaus und dabei eine Möglichkeit finden, die Wölfe zu verjagen.



OPFER Mr. Ratchetts Leiche gibt Rätsel auf: Der unsympathische Mann starb durch zahlreiche, unterschiedliche Messerstiche.

Agatha Christie

Mord im Orient Express | Die Autoren zollen Frau Christie gebührenden Respekt. Die Rätseldesigner leider nicht.

Wie kann man gleichzeitig einen schönen Tod und einen richtig miesen Abgang haben? Indem man zwar schlummernd in seinem Bettchen liegt, aber derweil von zwölf Messerstichen zerpflügt wird. So geschieht es Mr. Ratchett, einem Fahrgast des Orient-Express. Richtig, der Zug aus Agatha Christies berühmten Kriminalroman **Mord im Orient-Express**, den die Entwickler AWE Games in ein solides Adventure (aber ohne Bindestrich im Titel) verwandelt haben.

Vom Buch zum Spiel

Eines vorweg: Es handelt sich nicht um eine sture Adaption des Buches (das 1974 erstmalig verfilmt wurde; Hauptrolle: Albert Finney), die Autoren haben der Geschichte zusätzliche Charaktere und sogar ein erweitertes Ende spendiert! Selbst die Erzählperspektive ist anders, denn Sie spielen nicht den belgischen Detektiv Hercule Poirot, sondern eine neue Figur: Antoinette Marceau, 26 Jahre jung und glühender Fan von Poirots Abenteuern. Nach dem Mord an Mr. Ratchett geraten sämtliche Passagiere an Bord des Zuges unter Verdacht. Anders als im Buch kann Poirot die Ermittlungen jedoch nicht führen – er verletzt sich den Knöchel. Antoinette springt beherzt ein.

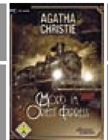
Die Autoren machen ihre Sache gut: Die Charaktere sind differenziert ausgearbeitet, es finden sich immer wieder Details in Gestik und Sprache. Geredet wird natürlich viel, und das ist auch gut so: Die meist treffsicheren Dialoge sind ordentlich geschrieben und vertont – anders als im Vorgänger **Und dann gabs keines mehr** (Wertung: 59 in Ausgabe 01/06). Am Rätseldesign hat sich wenig verbessert: Die Aufgaben sind zwar meistens mit Logik zu meistern, doch gerade im letzten Viertel des Spiels verzweifelt man an den Mengen an Items, die Antoinette ungefragt und grundlos in ihr grauenvoll umständliches Inventar packt. Das und die fehlenden Hinweise bei vielen Rätseln sorgen für Leerlauf – irgendwann nervt es, die Zugabteile stets aufs Neue abzusuchen.

Die Inszenierung entschädigt dafür ein wenig: Zwischensequenzen sind zwar technisch zum Husten, sorgen aber trotzdem für eine dichte Krimi-Atmosphäre. (fs)



LAUSCHANGRIFF Die clevere Antoinette ist auf Spurensuche. Hier horcht sie mit einem Glas als Verstärker die Zugabteile ab.

ÜBEL Bis Sie das Funkgerät in Gang gebracht haben, sind Ihnen längst graue Haare gewachsen. Es fehlen konkrete Rätselhilfen.



A. CHRISTIE: MORD IM ORIENT EXPRESS

CA. € 40,-
29. NOVEMBER 2006
USK: AB 6 JAHREN

FELIX SCHÜTZ



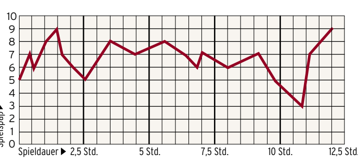
„Frau Christie hätte sich gefreut: Mord im Orient Express besitzt durchaus Qualitäten!"

Stunde um Stunde wandere ich durch fast identische Zugabteile, suche sämtliche Hotspots noch einmal ab – zu lange schon. Warum kann mir Antoinette nicht hin und wieder einen Hinweis geben? Wozu durchaus logische Puzzles kreieren, wenn ich als Spieler nicht motiviert werde, sie zu lösen? Doch das wäre alles verschmerzbar – gäbe es nicht das Inventar. Zeitweise schleppen Sie über 50 (!) Gegenstände mit sich herum, viele davon braucht man einfach nicht. Zu allem Übel ist es irre umständlich, die Fundstücke miteinander zu kombinieren – besonders zum Schluss geraten so manche Rätsel zur puren Geduldsaufgabe. Ein Lob möchte ich dennoch aussprechen: Der überraschende, klug eingeflochtene neue Schluss dürfte sogar Fans des Buches gefallen, außerdem wurden die Charaktere und Dialoge sorgfältig in das Spiel übertragen. Das sorgt für Atmosphäre! Daher: Eine Empfehlung mit Einschränkungen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: AWE Games
Titel vom selben Entwickler:
Agatha Christie: Und dann gabs keines mehr
Publisher: CDV
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Solide Rendergrafik, ungelenke Figuren
Sound: Gute Sprecher, aber nur selten Musik
Steuerung: Das Inventar ist eine Katastrophe

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Tolle Neuerzählung von Christies Kult-Krimi
+ Glaubhafte Charaktere und gute Sprecher
− Viel Laufarbeit in immergleichen Zugabteilen
− Zuwenig Hilfestellung birgt Frustgefahr
− Grauenvolles, stets überfülltes Inventar

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 68



GUT GELAUNT Wo es **Sam & Max** noch immer an deftigen Rätseln mangelt, überzeugt der tolle Humor wieder auf ganzer Linie.

HILFSBEREIT Um in Myras Studio vorzudringen, müssen unsere Helden in verschiedenen TV-Sendungen mitwirken.

Sam & Max

Situation: Comedy | In der zweiten Folge des Episoden-Adventures macht das kultige Duo ein TV-Studio unsicher.

Telltale Games, die Entwickler von **Sam & Max**, haben Wort gehalten: Pünktlich liefern Sie den zweiten Teil ihres Episoden-Adventures, dessen Pilotfolge in unserer Ausgabe 12/06 eine Wertung von 82 Punkten abräumte. Zur Erinnerung: **Sam & Max** erscheint in sechs Episodenhäppchen aufgeteilt, jedes davon mit einer Spielzeit von zwei bis drei Stunden. Es folgen nun monatlich noch vier weitere Folgen, bis die erste Staffel (ja, ganz ähnlich wie bei einer TV-Serie!) komplett ist.

Was bisher geschah ...

In **Sam & Max: Culture Shock** nahmen es die chaotischen Detektive mit einem Schurken auf, der die Soda Poppers – drei schrullige Kinderstars – hypnotisiert hatte. Ihr neuer Fall schlägt in eine ähnlich schräge Kerbe: Myra Stump, eine unberechenbare Talkshow-Ikone, hat ihre Studiogäste als Geiseln genommen.

Ohne zuviel verraten zu wollen: **Situation: Comedy** knüpft tatsächlich in einigen Punkten an **Culture Shock** an, sodass Sie mit der ersten Episode beginnen sollten. Es gibt ein Wiedersehen mit der unbeständigen Sybil, dem neurotischen Gemischtwarenhändler Bosco und natürlich auch mit den Soda Poppers. Letztere treffen Sie in besagtem TV-Studio, wo die Poppers sich in einer zynischen Version von **Deutschland sucht den Superstar** als Jury und Sänger versuchen. Dies ist einer von mehreren Studioräumen, die alle für die Lösung der immer noch viel zu leichten, aber durchweg logischen Rätsel zu untersuchen sind. Sam und Max übernehmen Gastrollen in einer Sitcom, leiten eine Kochsendung und räumen in „Wer wird niemals Millionär?" natürlich den Hauptgewinn ab.

Wie schon bei **Culture Shock** gilt: Wo es dem Titel an kniffligen Kopfnüssen fehlt, treffen Humor und Stil wieder voll ins Schwarze. Das liegt einmal mehr an den großartigen englischen Sprechern und dem stimmungsvoll-jazzigen Soundtrack. Etwas enttäuschend: Drei Locations in **Situation: Comedy** kennt man bereits aus dem Vorgänger.

Das Spiel ist ausschließlich erhältlich über die Website www.telltalegames.com. (fs)



DER ANFANG ... Das Kochstudio ist zwar eine ausgesprochen witzige Szene, doch spielerisch enttäuscht sie: Es gibt dort keinerlei Rätsel zu lösen!



... VOM ENDE Sie ahnen es: Sam und Max haben einen Kuchen gebacken. Klar, dass diesem Zwerg gleich mächtig übel ist.



SAM & MAX - SITUATION: COMEDY

CA. € 7,-
08. JANUAR 2007
USK: NICHT GEPRÜFT

FELIX SCHÜTZ



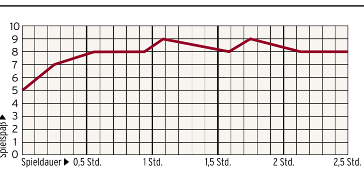
„Episodenspiele können also nicht funktionieren? Hier ist der strahlende Gegenbeweis!"

Die Wertung fällt diesmal etwas niedriger aus. Das liegt daran, dass man gerade zu Beginn wieder durch die gleichen Locations wie im Vorgänger stapft. Muss das sein? Sobald man im TV-Studio ankommt, ist das aber vergessen, denn hier geben die Story-Schreiber Vollgas. Auch wenn's hart klingt: Wenige Minuten **Sam & Max** enthalten mehr Stil, Charme und Wortwitz als eine halbe Stunde **Runaway 2** – ein Hauptverdienst von Soundtrack und Sprachausgabe. Kleines Detail: Die Stimme von Max ist diesmal eine andere, da die ursprüngliche Besetzung krankheitsbedingt ausgefallen ist. Der Unterschied ist zwar leicht hörbar, stört aber nicht wirklich – einen Sound-Award vergebe ich diesmal aber dennoch nicht. Etwas enttäuscht bin ich eher wegen der Rätsel: Zwar sind sie durchdacht und logisch, aber wieder zu leicht. Dabei wäre nach der Übungsphase **Culture Shock** mehr Anspruch wünschenswert gewesen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Telltale Games
Titel vom selben Entwickler:
Bone | CSI 4 | Sam & Max: Culture Shock
Publisher: Telltale Games
Sprache (Handbuch): Englisch
Zielgruppe: Einsteiger

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 2,5 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Unverändert liebevolle Comic-Grafik
Sound: Musik und englische Sprecher sind top
Steuerung: Einfach zu steuern per Maus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Toller Humor mit satirischen Seitenhieben
+ Exzellente englische Sprachausgabe
+ Knüpft gelungen an die erste Episode an
− Die Rätsel sind immer noch viel zu leicht
− Unverändert: Grafik und Umfang

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **80**

KINDERSPIEL Endlich steht der Gegner so weit in der linken Ecke, dass wir ihn mit einem harten Ball nach rechts leicht ausspielen. Der Punkt geht an uns.

GEKONNT Risikoschläge, wie der im Hintergrund, sind schwer einzubringen. Sie misslingen oft und landen im Netz oder Aus.

Top Spin 2

Die Tennisasse zittern – denn zwei Jahre nach dem ersten Teil der Simulations-Reihe kehren Sie auf den Court zurück, um die Weltrangliste aufzumischen.

Sie möchten sich auch im Winter sportlich betätigen? Dann bietet Ihnen **Top Spin 2** eine ganze Menge für heiße Tennis-Abende daheim.

Charakterfrage

Zu Beginn der Profikarriere basteln Sie Ihr Alter Ego, mit dem Sie die Courts dieser Welt erobern. Hier haben Sie eine nahezu erschlagende Masse an Kriterien, die Sie verändern können. Schritt für Schritt legen Sie den Hauttyp, die Haarfarbe, das Gewicht Ihres Spielers bis hin zur Zahl der Falten und Sommersprossen fest. Bis zur Geburt Ihres – dank der verbesserten Grafik sehr detaillierten – Spielers vergeht also viel Zeit. Wer keine Geduld hat, greift auf die automatische Erstellung zurück, die durchaus ansehnliche Ergebnisse liefert.

Fortan sind Sie Teil der Tenniswelt. Ihr Ziel lautet: Arbeiten Sie sich vom unteren Ende der Weltrangliste nach ganz oben! Dies fällt einem Anfänger jedoch in etwa so leicht, wie Boris Becker auf „Äh" zu verzichten. Deshalb engagieren Sie einen der verfügbaren Trainer und üben, was das Zeug hält. Diverse Minispiele stellen Sie vor Aufgaben mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Für die Übungen erhalten Sie Erfahrungspunkte in Form von Sternen, die von unterschiedlicher Qualität sind. So bekommen Sie durch das normale Training bronzene Sterne; silberne und goldene gibt es nur für bestimmte Erfolge, wie den Sieg bei einem Turnier. Die Punkte verteilen Sie auf Attribute wie etwa Vor- oder Rückhand. Auch hier ist die Auswahl groß, entsprechend gilt es, die verdienten Punkten geschickt zu verplanen. Abgesehen davon, dass sich Ihr Spieler gerade zu Beginn deutlich verbessert, bekommen Sie durch das Training ein Gefühl für die Steuerung.

Spiel, Satz und Sieg

Auf diese Weise vorbereitet, geht es in die auf originalgetreu nachgebildeten Tennisplätzen stattfindenden Turniere, um Geld in die Kasse zu bringen und Sponsorenverträge zu erfüllen. Da sind Erfolge, Spezial-Events wie ein gemischtes Doppel oder Prämien-Matches gegen bestimmte Gegner angesagt. Die Partien gegen den Computer gestalten sich recht leicht, solange der Weltranglistenunterschied nicht zu hoch ist. Es gilt, den Gegner mit verschiedenen Schlägen, darunter Volley oder Lob, über den Court zu hetzen. Steht er dann in der falschen Ecke, punkten Sie gekonnt. Problematisch: Auch die künstliche Intelligenz hat diesen Trick auf Lager und spielt Sie ab und an schwindlig. Das demotiviert Sie und Ihren Charakter, was diesmal sogar an seinen Gesten zu erkennen ist. Sie können die Matches auch vom Rechner simulieren lassen, sodass Sie den Schläger nicht selbst schwingen. Eine Aktion, die nicht zu empfehlen ist, da Sie diese Spiele meist verlieren.

Das verdiente Geld stecken Sie nicht nur ins Training, sondern investieren es vor allem in neues Equipment oder Bekleidung, wie etwa Sonnenbrillen, um Ihr Aussehen zu verändern. Außer auf das Erscheinungsbild hat die Shopping-Tour keinen Einfluss, auch nicht, wenn Sie einen neuen Schläger ergattern.

So hangeln Sie sich durch das Tennisleben, das bereits nach der fünften Saison endet. Schade, da Sie erst dann einen wirklich konkurrenzfähigen Charakter haben, um hochdotierte Turniere wie Wimbledon oder die U.S. Open zu gewinnen.

Partyspiele per Hotseat, in denen Sie zum Beispiel mit hart geschlagenen Bällen eine Mauer Ihres Kontrahenten aus Kartons einreißen, bieten weiteres Futter für Tennisfans. Zudem können Sie über das Internet auch gegen Spieler rund um den Globus antreten. (web)

DETAILREICH
Mit 24 Tennisstars, darunter Maria Sharapova, Venus Williams und Roger Federer, sind in Top Spin 2 mehr Profis denn je enthalten.

ANSTRENGEND In dieser Trainingseinheit sollen Sie die Kartons mit einem bestimmten Schlag umstoßen.

SHOPPING Mit dem nötigen Kleingeld machen Sie selbst aus dem hässlichsten Charakter noch einen ansehnlichen Platzhirsch.

So steuern Sie Top Spin 2 per Maus

Auch wenn Sie das Spiel per Gamepad präziser lenken, mit der Maus haben Sie ebenfalls Chancen auf Erfolg.



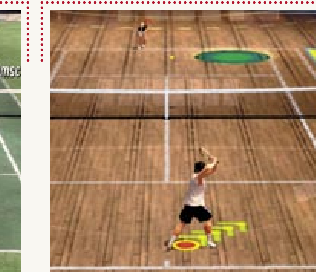
Aufschlag/Risikoschläge

Bei Auf- und Risikoschlägen erscheint neben Ihrem Charakter ein Balken. Damit eine Spezialtechnik funktioniert, müssen Sie den nach oben schnellenden Strich per Tastendruck am Maximalpunkt erwischen. Verpassen Sie diesen Moment, geht der Ball ins Netz oder Aus. Auch Aufschläge haben mehr Power, je weiter der Strich stoppt.



Laufen

Um dem Spieler Beine zu machen, bewegen Sie mit Ihrem Nager den großen gelben Kreis über das Spielfeld. Ihr Schützling läuft stets dorthin, wo der Mittelpunkt platziert wird. Bei schnellen Richtungswechseln kommt der Tennisprofi allerdings nicht immer hinterher, sodass mancher Ballwechsel misslingt.

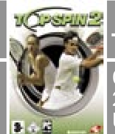


Schlagen

Die verschiedenen Schlagarten führen Sie mit wenigen Tasten aus. Die Richtung, in die der Ball fliegen soll, legen Sie per Maus mit den gelben Pfeilen fest. Die Zahl der Pfeile gibt an, wie stark die Filzkugel in die jeweilige Richtung gefeuert wird und somit auch, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass sie im Aus landet.

AUTHENTISCH Bei größeren Turnieren gibt es auch Schiedsrichterkommentare, die wirklichkeitsnah in Englisch ertönen.

SCHWIERIG Da Sie nie genau wissen, welchen Ball Ihr Mitspieler annimmt, sind die Doppel mit und gegen die KI recht schwer.



TOP SPIN 2
CA. € 40,-
20. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN WEBER



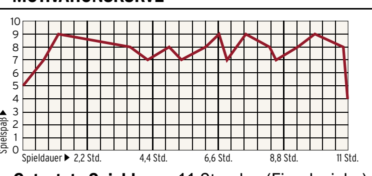
„Wie ein schneller Ballwechsel: kurz, auf den Punkt – aber zu abrupt vorbei."

Tennis ist in meinen Augen ja ziemlich langweilig, solange man nicht selbst auf dem Platz steht. **Top Spin 2** dagegen ist eine gute Mischung aus spannenden Tennismatches und Managerteil. Wermutstropfen: Die Karriere ist nach fünf Saisons beendet. Warum lassen mich die Entwickler nicht weiterspielen? Welcher Tennisspieler hört im wahren Leben nach fünf Jahren auf, hängt den Tennisschläger an den Nagel und geht in Frührente? Daneben stört die manchmal leicht zu überlistende Gegner-KI, die nicht zu gebrauchende Option, Spiele simulieren zu lassen und die recht hohen Hardware-Anforderungen. Zudem hätten die Entwickler den Teil des Spiels, in dem ich mir neues Equipment kaufen kann, stärker ausbauen können. Alles in allem bietet **Top Spin 2** dennoch ansprechende Tennisunterhaltung, die eben an manchen Stellen ein wenig hakt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Aspyr
Titel vom selben Entwickler:
MTX: Mototrax | Kelly Slaters Pro Surfer
Publisher: Anaconda/Dtp
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 11 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Hotseat, Internet
Zahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler
Fazit: Die witzigen Partyspiele überzeugen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Vor allem die Charaktere sind detailliert
Sound: Authentische Sounds in Turnieren
Steuerung: Gut mit Maus, Gamepad präziser

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Detaillierte Grafik
- \+ Sehr umfangreiche Charaktererstellung
- \+ Umfangreicher Karrieremodus, der ...
- − ... nach der fünften Saison zu Ende ist
- − Viele Ladezeiten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **79**



FREUDENTAUMEL Belegen Sie einen der ersten drei Plätze, freut sich Ihr Protagonist. Liegen Sie zurück, wirkt er depressiv.



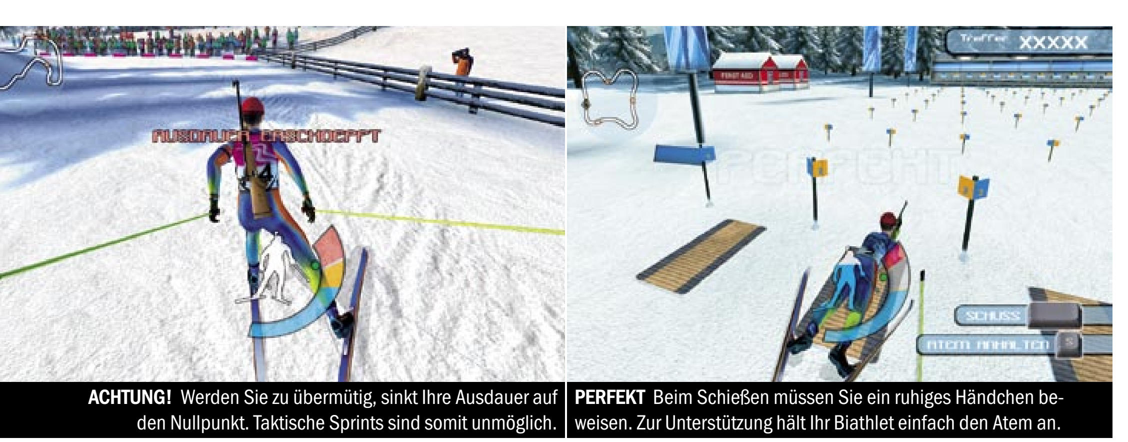
VORBEREITUNG Kurz vor dem Schießstand übernimmt der Computer die Steuerung und bugsiert Sie in die richtige Position.

RTL Biathlon 2007

Zielen, Luft anhalten, abdrücken. Pünktlich zum Start der Biathlon-Saison schickt Sie RTL in die virtuellen Loipen.

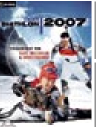
Die echte Biathlon-Saison ist gerade angelaufen, noch ist der Kampf um einen Treppchenplatz in vollem Gange. Während in der Realität Andrea Henkel und Andreas Birnbacher in den Loipen ihr Bestes geben, schwingen Sie sich in **RTL Biathlon** auf die digitale Piste und erstellen Ihren eigenen Charakter. Lizenzierte Fahrer fehlen komplett. Dafür hält das Spiel alle aktuellen Strecken für Sie bereit. Von Östersund über Oberhof bis nach Ruhpolding ist alles dabei, was das Biathleten-Herz begehrt. Nachdem Sie Gesicht, Anzugfarbe und Talentpunkte Ihres Sportlers festgelegt haben, ereilt Sie die erste Ernüchterung: Eine ausgeklügelte Karriere mit Trainer, Vorbereitung und anderen Finessen fehlt. Also steigen Sie direkt ins Rennen ein, beenden es möglichst als Erster und verteilen danach Talentpunkte auf die Werte Ausdauer, Technik, Kraft, Geschwindigkeit und Schießen. Es fehlt eindeutig an atmosphärischem Tiefgang wie bei den RTL-Spielen **Skispringen 2007** oder **Ski Alpin 2007**.

Auch die Qualität der grafischen Präsentation schwankt. Weit entfernte Objekte sind einfache Bitmap-Dateien, die Zuschauer sind zwar animiert, allerdings sowohl in Aussehen als auch in ihrer Bewegung geklont. Dafür entschädigt die eingängigeTastatur-Maus-Steuerung. Auf der Strecke selbst fühlen sich Ihre Augen schnell wohl, denn die Fahrer schlittern butterweich über den digitalen Schnee. Kleine Böen treiben immer wieder über die weiße Piste und lassen das Ambiente dynamisch wirken. Schade, dass die winterliche Idylle immer wieder durch den Synthesizer-Soundtrack unterbrochen wird. Das nervige Gedudel will zwar Spannung erzeugen, scheitert aber kläglich an seiner minderwertigen Qualität. Gegen Ende kommen außerdem noch kleine, auf Dauer allerdings störende Balancing-Probleme hinzu. Steigen Sie in eine höhere Liga auf, sinken Ihre Chancen, direkt auf die vorderen Plätze zu fahren. Die KI-Fahrer sind eindeutig zu stark. So tragen Sie neun Pisten lang die rote Laterne, ehe Sie die Saison abermals beginnen und mit Ihren neu erhaltenen Talentpunkte vornweg fahren. (st)



ACHTUNG! Werden Sie zu übermütig, sinkt Ihre Ausdauer auf den Nullpunkt. Taktische Sprints sind somit unmöglich.

PERFEKT Beim Schießen müssen Sie ein ruhiges Händchen beweisen. Zur Unterstützung hält Ihr Biathlet einfach den Atem an.



RTL BIATHLON 2007

CA. € 30,-
07. DEZEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING



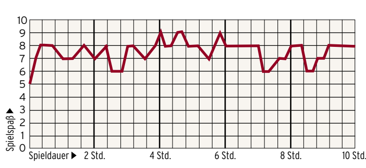
„Anfangs guter, zum Ende hin stark abfallender Spielspaß."

Einsteiger, die sich bisher nicht mit dem Biathlon-Sport auseinander gesetzt haben, kommen schnell mit dem Spiel zurecht. Im späteren Spielverlauf erscheinen die immer gleichen Strecken allerdings monoton, ein detaillierter Karrieremodus fehlt, der Soundtrack nervt und auch die Balancing-Probleme sind auf Dauer lästig. Schade eigentlich, denn über lange Phasen hinterlässt das Spiel einen durchweg positiven Eindruck. Im Endeffekt hapert es an vielen Kleinigkeiten, die die Entwickler in einem eventuellen Nachfolger besser machen sollten. Fraglich ist vor allem, warum es der Karrieremodus in die anderen RTL-Spiele, aber nicht in **Biathlon 2007** geschafft hat. Für Biathlon-Fans ist das Spiel dennoch empfehlenswert – immerhin ist es trotz qualitativer Macken das beste dieser Sportart.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 49Games
Titel vom selben Entwickler:
Ski Alpin Racing 2007 | Skispringen 2007
Publisher: RTL Enterprises
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Hotseat-Modus
Zahl der Spieler: 2 bis 4
Fazit: Nicht besser als der Einzelspielermodus

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Auf der Piste toll, danaben eher mau
Sound: Eintönige Synthesizer-Musik
Steuerung: Gut, aber etwas zu träge

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Alle Strecken der aktuellen Biathlon-Saison
- + Für Einsteiger bestens geeignet
- − Nervender Soundtrack
- − Unstimmigkeiten im Balancing
- − Kein umfangreicher Karrieremodus

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **76**



EINFACH Die Steuerung beschränkt sich meist auf wenige Tasten. Beim Eislaufen benötigen Sie nur die Pfeiltasten.

ÜBERNOMMEN Der Ski-Alpin-Teil wurde eins zu eins aus **Ski Alpin Racing 2007** portiert. Die Streckenzahl fiel hier allerdings geringer aus.

TAKTISCH Curling ist die einzige Disziplin, bei der es nicht auf Geschicklichkeit, sondern auf die richtige Strategie ankommt.

RTL Winter Games

2007 | Die Olympischen Winterspiele finden erst 2010 wieder statt – in Ihrem Wohnzimmer geht es jetzt schon los.

Zwar stimmen die Sportarten in **Winter Games** nicht haargenau mit den Olympischen Winterspielen überein, aber die Entwickler orientieren sich stark daran. Ergo finden Sie beim Publikum sehr beliebte Disziplinen im Spiel wieder: Ski Alpin, Bobfahren, Curling, Rodeln, Skispringen, Biathlon und Eisschnelllaufen.

Wer die anderen Wintersporttitel von 49Games kennt, bemerkt schnell, dass einiges daraus übernommen wurde. Vor allem Ski Alpin und Biathlon unterscheiden sich so gut wie gar nicht von den anderen Vollpreisprodukten des Entwicklers, außer dass die Streckenauswahl geringer ist. Die Wettbewerbe der Skiflieger wurden dagegen stark vereinfacht und lassen sich nun mit zwei Mausklicks steuern – symptomatisch für die gesamte Steuerung, die sich meist auf die Pfeil- und ein paar wenige Zusatztasten beschränkt. So kommen selbst Anfänger in den Turnieren schnell zu Erfolgen, auch wenn der Schwierigkeitsgrad des Spiels ab und an hoch ausfällt. Vor allem beim Slalom und Eisschnelllauf machen Ihre Kontrahenten kaum Fehler – nur ein tadelloser Lauf führt zum Sieg.

Sie haben die Wahl, ob Turniere sieben oder dreizehn Wettkämpfe umfassen. Oder Sie stellen den Ablauf der Disziplinen selbst zusammen, welche nach ein wenig Übung leicht von der Hand gehen. Schade nur, dass Sie keine bekannten Sportler zur Auswahl haben, sondern anonyme Sportler aufs Treppchen helfen.

Neben dem Kampf gegen andere Nationen wartet ein Kampagnenmodus auf Sie. Das Spiel stellt Ihnen 43 Aufgaben mit wechselnden Schwierigkeitsgraden. Beispiel: Treffen Sie in 20 Sekunden fünf Ziele beim Biathlon oder schieben Sie Ihren Curling-Stein an eine bestimmte Stelle. Die Balance zwischen leichten und schweren Herausforderungen gelingt hierbei jedoch nicht. So treffen Sie auf kinderleichte Minispiele, die Sie innerhalb kürzester Zeit lösen. Auf der anderen Seite gibt es jedoch Wettbewerbe, bei denen Sie den Besten der Ski-Alpin-Rangliste schlagen müssen, was eine perfekte Abfahrt voraussetzt. Solche Aufgaben sind selbst nach dem zehnten Versuch noch verdammt hart. So motiviert das Spiel nicht lange.

Weiteres Manko: Es fehlt ein Karrieremodus à la **Ski Alpin Racing 2007** oder **RTL Skispringen 2007**. Dieser hätte durch einen Managerteil mehr Tiefgang erlaubt. So jedoch regiert ob der fehlenden Abwechslung schnell die Eintönigkeit.

Ganz anders sieht es mit dem Multiplayer-Modus aus, der neben einer Splitscreen- auch eine Hotseat-Funktion bietet. Hier können Sie mit bis zu vier Freunden an einem PC gegeneinander antreten und um das begehrte Edelmetall kämpfen. (web)



RTL WINTER GAMES 2007
CA. € 40,-
07. DEZEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN WEBER



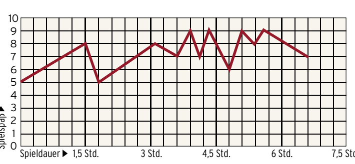
„Weniger ist manchmal mehr. Trotz vieler Sportarten kann das Spiel nicht lange fesseln."

Warum degradieren die Entwickler die an sich sehr gute Steuerung aus **RTL Skispringen 2007** zu einem „Klick zweimal die Maus"-Wettbewerb? Warum werfen die Entwickler den Karrieremodus, der in ihren zwei jüngst erschienenen Skispielen gezeigt hat, wie fesselnd Wintersporttitel sein können, über Bord? Stattdessen liefern Sie eine Aneinanderreihung von Minispielen ab, die entweder zu leicht oder viel zu schwer ausfallen. Dies sind meine beiden Hauptkritikpunkte an **RTL Winter Games 2007**. Immerhin fesselt der Hotseat-Modus für einige Zeit – wenn die Mitspieler die Disziplinen einigermaßen im Griff haben. Wer sich mit Ski Alpin oder Skispringen begnügen kann, sollte zu diesen Titeln von 49Games greifen. Die setzen sich intensiver mit ihrer Thematik auseinander, bieten mehr Abwechslung und damit auch länger Spaß.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: 49Games
Titel vom selben Entwickler:
RTL Skispringen 2007 | Ski Alpin Racing 2007
Publisher: RTL Enterprises
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 6,5 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Hotseat, Splitscreen, LAN, Internet
Zahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler
Fazit: Vor allem der Hotseat-Modus überzeugt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Stellenweise übertriebene Effekte
Sound: Nervige Musik, Kommentare rar gesät
Steuerung: Beschränkt sich auf wenige Tasten

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Große Auswahl an Disziplinen
- + Wettbewerbe selbst zusammenstellbar
- + Hotseat-Modus für bis zu vier Spieler
- − Auf Dauer eintöniger Spielablauf
- − Hoher Schwierigkeitsgrad

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **74**

ZEITREISE Im Vergleich zum Vorgänger hat sich im 3D-Modus nicht viel getan, lediglich ein paar neue Effekte kommen hinzu.

STRATEGIEWECHSEL In diesem Bildschirm haben Sie alle Spieler im Blick und ändern jederzeit die Taktik und das Vorgehen Ihrer Jungs.

Eishockeymanager 2007

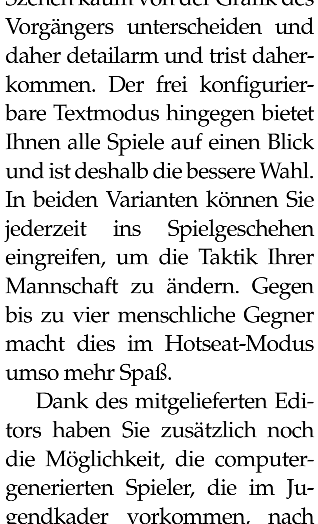
Hamburg Freezers, Eisbären Berlin oder Kölner Haie – führen Sie Ihren Lieblingsverein an die Spitze der DEL.

Für **Heimspiel 2007: Der Eishockeymanager** hat Entwickler Greencode einige Verbesserungsvorschläge der Spieler gesammelt. Kenner des Vorgängers entdecken viele Neuerungen.

Die Bedienungsoberfläche wurde vereinfacht. Mit wenigen Mausklicks gelangen Sie in alle wichtigen Bereiche des Vereinsalltages. Egal ob Sie Werbeverträge abschließen, sich um die Fans kümmern, die Aufstellung ändern oder auf dem Transfermarkt neue Spieler kaufen möchten, die neue Navigationsleiste führt schnell zum Ziel. Der rundenbasierte Spielablauf gestaltet sich ebenfalls leichter als beim **Eishockeymanager 2005**. Zwar kümmern Sie sich vor allem am Anfang der Karriere Ihres selbst erstellten Managers um sehr viele Dinge gleichzeitig, steht Ihre Mannschaft aber erstmal, dauert eine normale Runde nicht länger als zwei bis fünf Minuten. E-Mails weisen Sie immer auf aktuelle Ereignisse wie verletzte Spieler, neue Vertragsangebote oder den aktuellen Finanzstatus hin. Praktisch: Anfänger lassen komplexe Abläufe wie den Trainingsplan oder die Aufstellung der Spieler automatisch vom Computer erledigen. So verlieren Sie nicht die Übersicht und treten mit einer schlagkräftigen Truppe an. Auf diese Weise stellen sich in den Spielen schnell Erfolge ein.

Die Matches gegen andere Mannschaften, die alle dank offizieller Lizenzen mit den Originalspielern vertreten sind, finden entweder im 3D- oder im neuen Textmodus statt. Es fällt jedoch auf, dass sich die 3D-Szenen kaum von der Grafik des Vorgängers unterscheiden und daher detailarm und trist daherkommen. Der frei konfigurierbare Textmodus hingegen bietet Ihnen alle Spiele auf einen Blick und ist deshalb die bessere Wahl. In beiden Varianten können Sie jederzeit ins Spielgeschehen eingreifen, um die Taktik Ihrer Mannschaft zu ändern. Gegen bis zu vier menschliche Gegner macht dies im Hotseat-Modus umso mehr Spaß.

Dank des mitgelieferten Editors haben Sie zusätzlich noch die Möglichkeit, die computergenerierten Spieler, die im Jugendkader vorkommen, nach Herzenslust zu editieren. (web)





SCHNÖRKELLOS Der neue Textmodus verzichtet auf Schnickschnack und liefert nur die Ergebnisse des laufenden Spiels.



AUSGEWECHSELT Die Aufstellung Ihrer Mannschaft obliegt völlig Ihren Vorgaben. Hier ändern Sie alles, vom Block bis zum Torwart.



HEIMSPIEL 2007: DER EISHOCKEYMANAGER

CA. € 40,-
08. DEZEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN WEBER



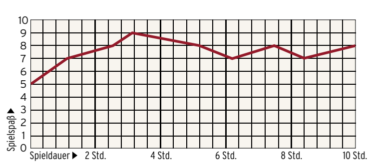
„Viele Neuerungen und ein besseres Interface führen weg vom spielerischen Glatteis."

Zu Beginn erschlägt **Heimspiel 2007: Der Eishockeymanager** den Spieler förmlich mit den Möglichkeiten und Parametern, die sich verändern lassen. Dank der Assistenten und der einfachen Benutzerführung ist die Einarbeitungszeit jedoch einigermaßen kurz. Insgesamt haben die Entwickler um Manager-Urgestein Werner Krahe (unter anderem **KURT**) einige Features ins Spiel implementiert, die den Alltag eines Vereinschefs erleichtern, etwa die E-Mail-Funktion oder die Navigationsleiste. Dennoch bleibt das Spiel eine Wirtschaftssimulation mit viel Tiefgang, die Veteranen auf dem Sektor, die keinerlei automatisch vorgegebene Einstellungen zu Hilfe nehmen, lange beschäftigt. Der endlich verfügbare Textmodus gleicht die wirklich schwache 3D-Grafik aus.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Greencode
Titel vom selben Entwickler: Eishockeymanager 2005
Publisher: TGC – The Games Company
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Hotseat-Modus
Zahl der Spieler: 2 bis 4 Spieler
Fazit: Spannender als gegen KI-Manager

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 1
Grafik: Detailarme 3D-Grafik
Sound: Rockmusik, authentische Spiel-Kulisse
Steuerung: Sehr leicht mit der Maus zu steuern

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1

PRO UND CONTRA

- + Benutzerfreundliches Interface
- + Offizielle Lizenzen
- + Frei konfigurierbarer Textmodus
- − Zwei Jahre alte 3D-Grafik
- − Einstieg für Anfänger zu komplex

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **78**


LIZENZFREI Sie sind mit den über 20 – nicht-lizenzierten – Rennwagen an fünf Schauplätzen unterwegs – darunter Malaysia.


DACHSCHADEN Nicht nur Ihr Fahrzeug lässt sich fast vollständig auseinandernehmen, auch Ihr Fahrer leidet unter Karambolagen.

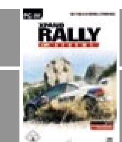
Xpand Rally Xtreme

Jetzt wird's im wahrsten Sinne des Wortes holprig. Nie waren Schlaglöcher so realistisch wie in Techlands Rallye-Spiel.

Mit wahnwitziger Geschwindigkeit rasen Sie über die Schotterstraße, Staub wirbelt hinter Ihnen auf, Zuschauer rennen über die Straße. Sie bremsen – jedoch zu spät. Der Baum, gegen den Sie fahren, gibt nicht nach, Sie verletzen sich schwer, Ihr Auto ist demoliert. Da hilft nur ein Neustart. So oder ähnlich könnte es Ihnen in Techlands neuestem Rallye-Streich ergehen, falls Sie den Simulationsmodus wählen und die Arcade-Variante links liegen lassen. Zwischen diesen beiden Spielmodi wählen Sie eingangs und definieren dadurch den Realismusgrad. Während Sie in der Simulation mit jeder Kurve, jedem Schlagloch kämpfen und um Sekunden ringen, fahren Sie in der Arcade-Version wie ein Rowdy drauflos, ohne Rücksicht auf die Gesetze der Physik. Nennen Sie ein Force-Feedback-Lenkrad Ihr Eigen? Freuen Sie sich, denn nie wurden Schlaglöcher besser in einem Rennspiel realisiert, der Untergrund macht sich blind bemerkbar. Rasen Sie über Schotter, vibriert Ihr Lenkrad dauerhaft, sind Sie hingegen auf Asphalt unterwegs, spüren Sie rein gar nichts. Durch schnelle Korrekturen lassen sich die – nicht lizenzierten – Vehikel schnell wieder unter Kontrolle bringen. Bis Sie jedoch soweit sind, vergehen einige Trainingsstunden, denn die Wagen sind alles andere als gutmütig. Da kommt es vor, dass die eine oder andere Streckenbegrenzung daran glauben muss oder Bäume zum Verhängnis werden. Schon der Vorgänger **Xpand Rally** führte die Fahrerverletzungen ein, die auch bei dem grafisch aufgepeppten und spielerisch wesentlich agileren **Xpand Rally Xtreme** erneut Einzug halten. Fahren Sie mit überhöhter Geschwindigkeit gegen ein Hindernis, verzieht sich nicht nur die Karosserie, auch Ihr Fahrer nimmt Schaden, bricht sich die Beine oder erleidet eine Gehirnerschütterung. Eine reelle Chance auf die vorderen Plätze haben Sie so freilich nicht mehr. Um zu gewinnen, reicht Ihr fahrerisches Können allein nicht aus, Sie müssen Ihre Wagen stetig optimieren und die richtigen Einstellungen finden. Ganz so detailliert wie zum Beispiel bei **Richard Burns Rally** fällt dieser Part jedoch nicht aus. (st)

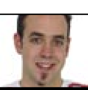

DRECKSCHLEUDER Fahren Sie durch Schlamm oder über Schotter, verschmutzt Ihr Auto zunehmend – brillant in Szene gesetzt.


NACHTFAHRT Die Rennen finden nicht nur tagsüber statt, auch nachts sind Sie unterwegs. Scheinwerfer leuchten Ihnen den Weg.



XPAND RALLY XTREME
CA. € 30,-
29. NOVEMBER 2006
USK: OHNE

SEBASTIAN THÖING



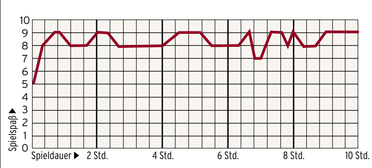
„Da ruckelt der Tisch, da schwitzt der Spieler. Force Feedback par excellence!"

Ist das herrlich! Ich freue mich wie ein Honigkuchenpferd! Seit **Richard Burns Rally** wurde ich nicht mehr dermaßen gefordert. Zwar ist **Xpand Rally Xtreme** nicht ganz so simulationslastig wie das zuerst Genannte, dennoch verlangt es mir einiges ab. Und wenn ich gerade mal keine Lust auf Simulation habe, schalte ich einfach auf Arcade um und rase wie ein wilder Stier durch die Karpaten. Was noch fehlt? Ganz klar! Ein vernünftiger Soundtrack, bessere Motorengeräusche sowie lizenzierte Fahrer und Autos. **Xpand Rally Xtreme** macht aber so viel richtig, da verkommen die kleinen Unstimmigkeiten fast zu Nichtigkeiten. Jeder, der auch nur ein bisschen was für den Rallyesport übrig hat, sollte Techland eine Chance geben. Wenn Sie partout nicht ohne Lizenzen auskommen, dann warten Sie eben auf **Colin McRae Rally: Dirt** ...

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Techland
Titel vom selben Entwickler:
Chrome 2 | Xpand Rally | Call of Juarez
Publisher: Deep Silver
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: LAN- und Internetrennen
Zahl der Spieler: 2 bis 4
Fazit: Dank Kollisionsoption unterhaltsam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Verbesserte **Chrome**-Engine. Sehr gut!
Sound: Nicht durchweg überzeugend, aber okay
Steuerung: Nur authentisch mit Lenkrad

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Realistische Force-Feedback-Effekte
+ Simulations- und Arcade-Modus
+ Dank **Chrome**-Engine ein Augenschmaus
− Keine lizenzierten Fahrzeuge und Fahrer
− Keine konstant gute Soundqualität

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **84**

Zoo Tycoon 2: Zoodirektor Sammlung



GENUSSKATZE Die Tiger in unserem Zoo fühlen sich sichtlich wohl.

GIB MIR TIERNAMEN Wir haben unser Krokodil zufällig Olli H. getauft.

Wollen Sie mal wieder in den Zoo? Lust auf quengelnde Kinder, Schlange stehen, sauteures Eis und Tiere, die sowieso nur faul rumliegen? Seit 2004 geht das mit **Zoo Tycoon 2** weit stressfreier – auf dem PC. Unter dem Namen **Zoodirektor Sammlung** bringt Microsoft das Aufbauspiel samt den beiden Add-ons **Abenteuer Afrika** und **Endangered Species** erneut in die Läden. Als Leiter eines Zoos ist es Ihre Aufgabe, einen attraktiven Tierpark zu bauen, der nicht nur scharenweise Besucher anlockt, sondern auch den individuellen Bedürfnissen der Tiere nachkommt. Die Steuerung ist erfreulich simpel und übersichtlich gelungen. Per Maus ziehen Sie ein Gehege auf und bestücken es mit allerlei Zubehör. Dazu zählen Futterstellen, Spielsachen und Pflanzen. Da jedes Tier verschiedene Anforderungen hat, informiert eine Hilfe über die speziellen Bedürfnisse der kleinen und großen Racker.

Sie schöpfen aus einem stattlichen Fundus an Tieren, von Antilopen über Löwen und Pinguine bis hin zu Elefanten und Pandabären. Um noch mehr Besucher zu ködern, bauen Sie eine Jeepsafari oder errichten eine Schwebebahn, die die Leute über den ganzen Park trägt. Zusätzlich sorgen Sie mit allerlei Fressbuden und kleinen Attraktionen für das leibliche und seelische Wohl Ihrer Gäste. Zoodirektoren mit einem besonders geschickten Händchen dürfen sogar Tiere auswildern lassen – und ernten so Auszeichnungen für die Bemühungen um den Artenschutz. **Zoo Tycoon 2** ist ein solides Aufbauspiel, das durchaus länger an den Rechner fesselt. Genre-Fans, die auf ruhige und anspruchsvolle Spielekost ohne Gewalt stehen, geifen bei **Zoo Tycoon 2 Zoodirektor Sammlung** zu. (rh)

MICROSOFT | 30.11.2006 | USK OHNE | CA. € 40,- **74**

Zoo Tycoon 2: Marine Mania



CHOREOGRAPH In diesem einfachen Menü erstellen Sie die Wassershows.

BESUCHERMAGNET Beeindruckende Vorführungen locken die Besucher an.

Neben der oben getesteten **Zoodirektor Sammlung** gibt es für Tier- und Aufbau-Fans auch das Add-on **Zoo Tycoon 2: Marine Mania**. Diese Erweiterung, die das Hauptspiel voraussetzt, stellt etliche Meeresbewohner in den Vordergrund. So machen Sie Ihren Tierpark mit Attraktionen wie Delfinen, Mantarochen, Seeottern, Orcas oder Felsenpinguinen noch interessanter für die naturliebenden Besucher. Zuerst gilt es, entsprechende Becken zu bauen. Dank der einfach Steuerung fällt das nicht schwer. Innerhalb kürzester Zeit errichten Sie die richtigen Aquarien für die Wasserbewohner. Außerdem passen Sie diese sogenannten Biome so an, dass sich Ihre Schützlinge wohl fühlen, und lernen dadurch nebenbei einiges dazu.

Damit sich die Tiere nicht langweilen, packen Sie wie im Hauptspiel verschiedene Spielsachen, Pflanzen oder Unterschlupfe in die neuen Lebensräume. Kreativer gestalten Sie den Tagesablauf Ihrer Zoobewohner, indem Sie sie für Wassershows trainieren. Diese choreographieren Sie in einem einfachen Menü selbst.

Doch auch die Bedürfnisse der Besucher müssen bei aller Tierliebe befriedigt werden, was Toilettenhäuschen, Souvenirläden, Imbissbuden oder Sitzgelegenheiten in rauen Mengen erfordert. So gestalten und führen Wirtschaftssimultionsfans, die Zeit und Geduld mitbringen, einen profitablen Zoo. Wir wundern uns allerdings, warum die vielen Innovationen von **Marine Mania** nicht schon im Hauptspiel integriert waren. (web)

MICROSOFT | 27.10.2006 | USK OHNE | CA. € 30,- **73**

Bescherung!

Hat Ihnen das Christkind nicht das richtige Geschenk unter den Weihnachtsbaum gelegt? Hier haben Sie die Chance, coole Preise zu gewinnen.

Mit freundlicher Unterstützung von Koch Media, Feder & Schwert, Games Workshop und Hardware-Hersteller MSI haben wir ein buntes Paket an Preisen rund um das Echtzeit-Strategiespiel **Warhammer: Mark of Chaos** geschnürt. Um teilzunehmen und einen der Gewinne abzugreifen, schicken Sie uns einfach eine E-Mail oder eine Postkarte. Viel Glück!

Gewinnspielpreise für über 3.400 Euro:

PER E-MAIL: Schicken Sie einfach Ihren Namen und Ihre Anschrift an unsere Mail-Adresse warhammer@pcgames.de.

PER POSTKARTE: Schreiben Sie eine Postkarte mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Warhammer, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Koch Media Deutschland GmbH, Feder & Schwert GmbH, Games Workshop Deutschland GmbH und MSI Technology GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden.
Teilnahmeschluss ist Mittwoch, der 15. Januar 2007.

5x MSI RX1900XT-VT2D256E

Die Grafikkarte bietet ausreichend Leistung für aktuelle Spiele.
(je € 300,-)



1x Fantasy-Schmuckaxt

Der perfekte Deko-Gegenstand für jeden Fantasy-Fan.
(€ 100,-)



10x Collector's Edition Warhammer: Mark of Chaos

(je € 70,-)

10x Warhammer: Mark of Chaos

(je € 50,-)



3x Warhammer Tabletop Basisset

Der optimale Einstieg in die Welt von Warhammer.
(je € 50,-)



5x Warhammer Fantasy-Rollenspiel

In diesem Rollenspielbuch werden Sie zum Held wider Willen.
(je € 40,-)



10x T-Shirt Warhammer: Mark of Chaos

Mit verschiedenen Motiven der Götter aus Warhammer
(je € 10,-)

20x Fanpaket Warhammer: Mark of Chaos

Bestehend aus: Poster, Postkartenset, Aufkleber, Banner und Zinnsymbol (je € 10,-)



DETAILARM Der Rauch vor dem Jeep ist animiert – leider eine Seltenheit.

VOLL GESTOPFT Trotz zahlloser Hotspots verliert man nie die Übersicht.

Barrow Hill

Grafikfetischisten trifft der Schlag, sobald sie dieses Spiel in Aktion erleben: **Barrow Hill: Der Fluch der Kelten** ist ein Point&Click-Adventure im Stil von **Scratches** – was in etwa bedeutet: gruselig, aber hässlich. Tatsächlich sieht **Barrow Hill** ziemlich mies aus, denn man klickt sich durch niedrig aufgelöste, farbarme Render-Bildschirme, die kaum Animationen und vor allem kein Leben kennen. Das passt allerdings zu dem finsteren Ambiente: An einer entlegenen Raststätte ist man einem verschollenen Team von Archäologen auf der Spur, das keltische Monumente an einer nahe gelegenen Ausgrabungsstätte untersucht. Doch als Sie eintreffen, ist der Ort wie ausgestorben – kein Lebenszeichen, keine Hinweise. Nur ein Gesprächspartner ist noch übrig: Ein verwirrter Mann flüstert in Panik von einem Unheil, das durch die Wälder streift und Jagd auf Menschen macht.

Atmosphärisch erinnert das Spiel an Filme wie **Identität** und **Twin Peaks.** Besonders wenn man, nur mit einer Taschenlampe ausgerüstet, die dunklen Wälder betritt, kommt wohlige Gruselstimmung auf. Was die Grafik nicht zu leisten vermag, wiegt immerhin der Sound ein wenig auf: Wenn die Zweige rascheln und der Waldboden unter den eigenen Schritten knarrt, vergisst man von Zeit zu Zeit selbst die starre Optik. Im Gegensatz zu **Scratches** sind die Rätsel von **Barrow Hill** durchgängig fair, auch Einsteiger kommen schnell voran – was die geringe Spielzeit von etwa fünf Stunden erklärt. Leider gestaltet sich gerade der Einstieg als mühsam, es fehlt an Story-Präsentation und Führung. Kein Wunder, bei gerade mal zwei Nichtspielercharakteren, die man kaum zu Gesicht bekommt! Hier merkt man leider, dass die technische Umsetzung das ansonsten gelungene Adventure einschränkt. (fs)

DTP | 08.11.2006 | USK 12 | CA. € 20,- **70**

Atlantis

VIELFALT Die Charaktere sind gut geschrieben und haben Profil.

Auch **Das heilige Vermächtnis**, der jüngste Ableger der **Atlantis**-Reihe, bleibt seinen Wurzeln treu: Immer noch klicken Sie sich durch vorgerenderte Standbilder, wobei man aufgrund des 360-Grad-Rundumblicks wenigstens einen Hauch von Räumlichkeit verspürt. Dank animierter Elemente wie Wasser, Schatten und Dampf wirkt die niedrig aufgelöste Optik nicht allzu starr. Die Geschichte um die Suche nach Atlantis ist in den 30er-Jahren angesiedelt und besitzt aufgrund des zeitgenössischen Stils und annehmbarer Synchronsprecher tatsächlich etwas Charme. Leider sind die Rätsel nicht immer schlüssig und einige Lösungswie Laufwege entpuppen sich als Geduldsprobe. (fs)

NOBILIS | 27.11.2006 | USK OHNE | CA. € 40,- **63**

All Star Strip Poker

PEINLICH Frauen rekeln sich vor der Kamera. So erotisch wie Fußpilz.

Unter dem Titel **All Star Strip Poker Girls at Work** pokern Sie gegen fünf Damen, die nur darauf warten, von Ihnen besiegt zu werden. Dann lassen sie nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln. Dafür muss man nicht mal viel machen, schnell ist das Spielprinzip durchschaut: Bei schlechten Karten wenig, bei einem guten Blatt alles setzen. So hat man die Mädels schneller nackig als mit Vorspultaste im Pornovideo. Für Bürozocker gibt's eine Panik-Taste, die fix einen Desktop einblendet, falls der Chef vorbeischaut. Wer eine gute Poker-Simulation sucht, ist hier falsch, für alle anderen bietet das Spiel zumindest noch ein wenig nackte Haut fürs Auge. (rh)

DIGITAL RED | 08.12.2006 | USK 16 | CA. € 10,- **49**

Bionicle Heroes



EXPLOSIV Einer der zahlreichen Zwischengegner hat keine Chance.

Travellers Tales entwickelte bereits die beiden **LEGO Star Wars**-Teile und bringt jetzt **Bionicle Heroes** auf den PC. Die roboterähnlichen Wesen sind bereits als LEGO-Spielzeug erfolgreich am Markt platziert. Im Spiel entscheiden Sie sich für eine Seite: Kämpfen Sie als Toa-Held oder böser Piraka! Spielen Sie beispielsweise die gute Kampagne, befreien Sie den Planeten Voya Nui von den Invasoren. Ihnen stehen dabei mehrere Elementarwaffen zur Verfügung, jede besitzt eine andere Fähigkeit. Der rockige Sound untermalt die Action-Passagen, welche hin und wieder durch Rätseleinlagen aufgelockert werden. Auch grafisch kann sich **Bionicle Heroes** durchaus sehen lassen. Ein Muss für LEGO-Fans. (st)

EIDOS | 22.11.2006 | USK 12 | CA. € 30,- **76**

Antikiller



ANTISPIEL Sieht aus wie **Max Payne 2** für Arme und spielt sich auch so.

Alle paar Monate erscheint ein Titel, der auch bei leidgeprüften Redakteuren Bestürzung erzeugt. **Antikiller** ist ein solcher. Sein Inhalt sieht vor, dass Sie eine Figur durch dreidimensionale Räume schicken und Gegner abschießen, die in bemitleidenswerten Animationen herantorkeln. Vielmehr ist man damit beschäftigt, nicht die Fassung zu verlieren. Denn dafür, dass man **Antikiller** innerhalb einer Stunde durchspielen kann, enthält es enorm viel Schwachsinn. Diesen aufzuzählen würde den Rahmen sprengen. Daher wollen wir es bei dem Tipp belassen, Sicherheitsabstand zu wahren. Und sollte es tatsächlich zu einem Verbot von „Killerspielen" kommen, so wäre das gar nicht mehr so schlimm. (tw)

CDV | 12.10.2006 | USK 18 | CA. € 25,- **5**

Happy Feet



SÜSS Der Pinguin ist goldig. Mehr Positives haben wir nicht zu berichten.

Dass **Happy Feet** ein schlechtes Spiel geworden ist, wundert uns nicht. Immerhin handelt es sich um eine Filmumsetzung, die – und das ist leider der Regelfall – so lieblos zusammengeschustert ist, dass man heulen möchte. **Happy Feet** macht im Prinzip alles falsch: Man quält sich durch eine Hand voll sich ständig wiederholender Minispiele, natürlich bei unerhört schlechter Sprachausgabe, ungenauer Steuerung und Grafik aus der Urzeit. Die wenigen Zwischensequenzen sind zwar ebenfalls furchtbar, doch Kern des Grauens ist die Qualität der Minispiele: Als einfältiger Pinguin muss man tanzen, tauchen oder Rennen fahren. Immer wieder und ohne Erbarmen. Das macht höchstens Säuglingen Spaß. (fs)

MIDWAY | 22.11.2006 | USK OHNE | CA. € 27,- **24**

Zoom



ÖDE In **Zoom** gibt es weder Erotik noch Skandale. Tja, Chance vertan!

Würden wir Spielideen bewerten, könnten wir den Entwicklern von **Zoom: Paparazzi im Einsatz** wenigstens besänftigend auf die Schulter klopfen und sagen: „Okay, immerhin habt ihr es versucht." Doch wir bewerten Spielspaß – und den hat dieser Titel einfach nicht. Als sensationsgeiler Fotograf ist es Ihr Job, sich auf Promi-Partys herumzudrücken und im richtigen Augenblick den Abzug der Kamera zu betätigen. Andere Paparazzi versuchen, Ihnen zuvorzukommen, weshalb Sie wie bekloppt durch die Gegend rennen. Wer erwischt wird, muss vor aufgebrachten Stars und ihrer schlechten Sprachausgabe flüchten. Die Qualität der Grafik passt zum Gameplay: Sie ist furchtbar. (fs)

RTL | 30.11.2006 | USK OHNE | CA. € 30,- **9**

Phantasy Star Universe



SINNLOS Die Gebühren für den Online-Modus sind nicht gerechtfertigt.

Für **Phantasy Star Universe** sollten Sie ein Faible für Animes haben, denn hier erwarten Sie typisch japanische Charaktere mit Kulleraugen, Spitzohren und bunten Gelfrisuren. Das Action-Rollenspiel besteht aus zwei Komponenten: In der Solokampagne erleben Sie eine schnulzige Story und knüppeln dutzendweise Gegner nieder. Im kostenpflichtigen Online-Modus (10 Euro monatlich) tun Sie sich mit anderen Spielern zusammen, um auf Monsterjagd zu gehen. Das macht das stupide Kampfsystem mit seinem Tastengehämmer etwas unterhaltsamer. Doch die Steuerung ist aufgrund fehlender Mausunterstützung einfach nur nervig. Spielen Sie für das Geld lieber ein „richtiges" Online-Rollenspiel. (fs)

SEGA | 21.11.2006 | USK 12 | CA. € 50,- **56**

Dreamstripper



ZOOM Dank der völlig freien Kamera erfassen Sie jedes schlüpfrige Detail.

Als wäre das alberne **All Star Stip Poker** (Test auf Seite 114) mit seinen peinlichen Fummelvideos nicht schon genug, ist **Dreamstripper** der Spiel gewordene Lustkiller: Eine ansprechend modellierte und realistisch animierte Dame turnt auf Ihr Geheiß über die Bühne, Gimmicks wie Kostüme, Beleuchtung und Körperöl inklusive. Es gibt nur eine Tänzerin, die sämtliche Hüllen (ja, dieses Mädchen zeigt wirklich alles) fallen lässt. Ein Ziel, geschweige denn eine Herausforderung gibt es nicht, nach zwei Minuten haben Sie restlos alles gesehen – **Dreamstripper** ist somit kein richtiges Spiel. Unser Wenn-schon-denn-schon-Tipp: Investieren Sie das Geld lieber in einen Besuch der örtlichen Nackt-Bar. (fs)

ASTRAGON | 27.11.2006 | USK 16 | CA. € 12,- **4**

Der Weiße Hai: Das Spiel



ALL YOU CAN EAT Das Spiel geizt nicht mit ekligen Effekten.

Vor über 30 Jahren sorgte ein Kinofilm für menschenleere Strände und Wasserphobie einer ganzen Generation. **Der Weiße Hai**, unter der Regie von Steven Spielberg, beeindruckte die Kinobesucher. Noch heute gilt der Streifen als Meilenstein der Filmgeschichte. Grund genug, den schwimmenden Killer in ein Computerspiel zu packen, dachten sich die Entwickler von Appaloosa Interactive. In der Rolle des gefräßigen Riesenfisches treiben Sie an der Küste Amity Island Ihr Unwesen. Dabei bewegen Sie sich, ähnlich wie in der **GTA**-Reihe, völlig frei um die Insel. Sie fressen Taucher oder bringen Boote zum Kentern.

Neben einer Hauptmission gibt es überall im Meer verteilt kleine Nebenaufgaben. Diese bringen Punkte, mit denen Sie die Fertigkeiten des großen Weißen verbessern, etwa Stärke oder Geschwindigkeit. Allerdings sind diese Missionen relativ eintönig. Bei den Hauptaufgaben geht es mehr zur Sache. Hier legen Sie sich mit Bohrinseln, Fabriken und riesigen Schiffen an. Leider werden die Missionen kaum erklärt. Sie verbringen meist Stunden damit, herauszufinden, wie Sie überhaupt vorgehen müssen. Dass **Der Weiße Hai** nichts für Kinder ist, sollte klar sein. Die Gewaltdarstellung im Spiel ist ziemlich drastisch und vollkommen übertrieben. Menschen schreien und wimmern, während der Hai sie in Einzelteile zerlegt. Trotz toller Musik und anfänglicher Faszination langweilt die stumpfe Metzelorgie bald. Weniger Blutrausch und eine durchdachtere Story hätten dem Spiel gut getan. (rh)

THQ | 18.10.2006 | USK 18 | CA. € 40,- **71**



HAI-NOON Ab und zu kämpfen Sie gegen Endgegner wie diesen Orca.

Sommer Sport Pack



HÄSSLICH Pixelige Fußballspieler kämpfen auf giftgrünem Rasen.

Der Sommer ist da, die Sonne lacht", verspricht der Werbetext zum **Sommer Sport Pack**. Zu lachen haben Sie bei den fünf (Mini-)Spielen dieser Sammlung allerdings wenig. Enthalten sind zwei Fußballspiele, die sich gleichen wie eine Sonnencreme der nächsten, ein Volleyball-Spiel, das genauso viel Spaß macht wie direkt in die Sonne zu gucken, ein Scooter-Rennspiel mit dem Charme eines Sonnenstichs und ein Pixelbrei namens **Beach Bodyboarding**. Alle Spiele haben etwas gemeinsam: Sie sind hässlich, schwer zu steuern und nerven schnell. Wer Lust auf Sommer hat, sollte lieber in ein Solarium gehen und sich durchbraten lassen. Ein Sonnenbrand macht nämlich mehr Spaß. (rh)

INCAGOLD | AUGUST 2006 | USK OHNE | CA. € 15,- **18**

Kartenspiele total

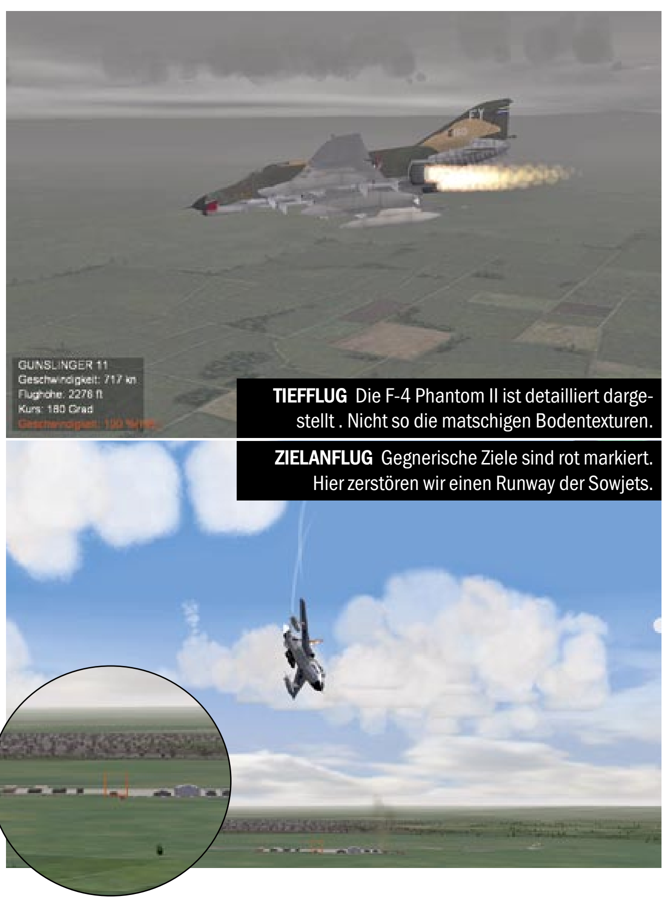


KARIKATUR Sie spielen Doppelkopf gegen berühmte Persönlichkeiten.

Wer gerade keinen Poker-, Skat- oder Doppelkopf-Partner findet, dem hilft Publisher Bhv weiter. **Kartenspiele total** bietet Skat, Doppelkopf, Mau-Mau, Rommee, Canasta, Tisch- und Automatenpoker, Offiziers- und Bauernskat sowie ein Construction-Kit für bis zu 230 Patience-Spiele. Entweder Sie treten alleine gegen schlaue KI-Kollegen an – diese leisten sich nur spärliche Aussetzer – oder Sie wagen sich ins Internet und spielen gegen menschliche Kontrahenten. Die grafische Präsentation sowie der Sound sind dürftig, löblich hingegen die Einstellungsmöglichkeiten beim Doppelkopf. Vor dem ersten Start legen Sie insgesamt 111 Regeln fest. So gestalten Sie das Spiel nach Ihren Wünschen. (st)

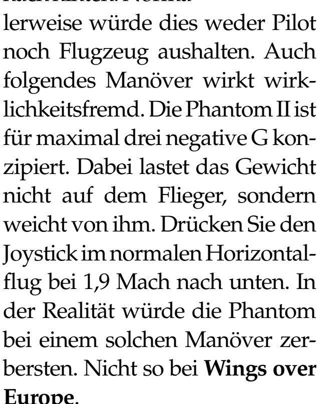
BHV | 30.11.2006 | USK OHNE | CA. € 15,- **70**

Wings over Europe: Cold War – Soviet Invasion



TIEFFLUG Die F-4 Phantom II ist detailliert dargestellt . Nicht so die matschigen Bodentexturen.

ZIELANFLUG Gegnerische Ziele sind rot markiert. Hier zerstören wir einen Runway der Sowjets.



Was wäre, wenn der Kalte Krieg ein richtiger Krieg gewesen wäre? Dieser Frage geht **Wings over Europe** nach und verfrachtet das Vorgängerspiel **Wings over Vietnam** in den deutschen Luftraum. Sie sind mit insgesamt zwölf verschiedenen Flugzeugen unterwegs, darunter die F-15A Eagle, die F-4 Phantom II und die MiG 21 Fishbed. Mit diesen erleben Sie drei Kampagnen aufseiten der Alliierten und wehren die sowjetische Invasion ab. Was sich auf dem Papier wie eine interessante fiktive Vorlage liest, ist in Wirklichkeit eine lieblose Umsetzung der guten Idee. Die Flugzeuge fliegen sich wie von Geisterhand gesteuert und verhalten sich absolut unrealistisch. Ein Beispiel: Sie fliegen mit der Phantom II, einem von Natur aus instabilen Flugzeug ohne Stabilisierungscomputer, auf 10.000 Fuß mit knapp 600 Knoten Geschwindigkeit. Jetzt setzen Sie zu einer Linkskurve an, drehen das Dach auf den Kopf und ziehen den Steuerknüppel abrupt nach hinten. Normalerweise würde dies weder Pilot noch Flugzeug aushalten. Auch folgendes Manöver wirkt wirklichkeitsfremd. Die Phantom II ist für maximal drei negative G konzipiert. Dabei lastet das Gewicht nicht auf dem Flieger, sondern weicht von ihm. Drücken Sie den Joystick im normalen Horizontalflug bei 1,9 Mach nach unten. In der Realität würde die Phantom bei einem solchen Manöver zerbersten. Nicht so bei **Wings over Europe**.

Die grafische Qualität ist durchwachsen. Matschige Bodentexturen wechseln sich mit durchaus ansehnlichen volumetrischen Wolken und detaillierten Flugzeugen ab. Insgesamt ist **Wings over Europe** aber nur leidenschaftlichen Sammlern zu empfehlen, die Arcade-Flugaction lieben und keinen Wert auf eine realistische Simulation legen. (st)

EMPIRE | 06.12.2006 | USK 12 | CA. € 40,- **51**

Budget

SPIELESAMMLUNG



Geschenksammlung Blau

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 05/01

Mit **Tycoon City: New York**, **Desperados 1** und **Fahrenheit** bekommen Sie ganz ordentliche Spielkost geboten. Die beiden übrigen Spiele der Sammlung (**Getting Up** und **Demon Stone**) fallen dagegen qualitativ etwas ab. Trotzdem ist der Preis okay, wenn Sie sich zu den Spielesammlern zählen, die auch schon mal gern Spiele der zweiten Liga aus verschiedenen Genres auf dem Monitor haben. (sw)

ATARI | 30.11.2006 | USK AB 16 JAHREN **72**

SPIELESAMMLUNG



Geschenksammlung Rot

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Die zweite – rote – Box schneidet im Testvergleich etwas besser ab als die hauseigene blaue Konkurrenz (siehe links). **Crashday**, **Act of War**, **Boiling Point** und **Dragonshard** bieten zusammen jede Menge Stunden guter Unterhaltung. Das uralte, aber dennoch gute **Rollercoaster Tycoon 2** rundet das Paket ab. Auch hier gilt: Wer mit Liebe sammelt, greift zu. (sw)

ATARI | 30.11.2006 | USK AB 16 JAHREN **78**

EGO-SHOOTER



Half-Life 2 Weihnachtsedition 2006

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 12/98, 12/04, 07/06

Wie, Sie haben den ersten und zweiten Teil von **Half-Life** noch nicht gespielt und auch den neuesten Teil **Episode One** verpasst? Diese unglaubliche Wissenslücke sollten Sie jetzt unbedingt schließen! Für nur 30 Euro bekommen Sie alle drei Teile der meisterhaften Ego-Shooter-Serie. Die Version gibt es jedoch nur im Fachhandel als DVD zu kaufen. Über den Webdienst Steam sind die Spiele einzeln und teurer erhältlich. (oh)

ELECTRONIC ARTS | 02.11.2006 | USK AB 18 JAHREN **91**

ADVENTURE



Nibiru Special Edition

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Martin Holan hat etwas von Indiana Jones: Als Forscher ist er einem Geheimnis der Nazis auf der Spur. Eine Verbrecherbande versucht ihn aufzuhalten. Tschechien, Frankreich und der mexikanische Urwald sind einige der Locations dieses Adventures. Die Rätsel bleiben bis auf gelegentliche Ausnahmen fair und enthalten Kombinations- wie Schiebepuzzles. Wer **Black Mirror** mochte, darf hier weitermögen. (tw)

PYRAMIDE | 15.11.2006 | USK AB 12 JAHREN **79**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Playboy: The Mansion

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/05

Die schlüpfrige Variante der **Sims** rund um **Playboy**-Guru Hugh Hefner ist technisch veraltet. Lustloses Dauergestöhne der Digitalmodels soll für erotischen Spielspaß sorgen – das ist Geschmacksache. Unterm Strich bekommen Sie anspruchslose Aufgaben, eine dauerhafte Spielmotivation fehlt, da sich nach kurzer Zeit alles gleicht: Partys schmeißen, Häschen vernaschen, Kohle scheffeln. Wie im echten Leben eben. (sw)

PYRAMIDE | 15.12.2006 | USK AB 16 JAHREN **67**

ACTION-ADVENTURE



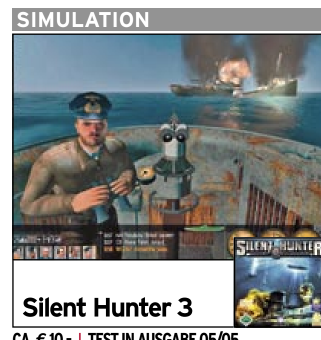
Prince of Persia Sonderedition

CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 01/04, 01/05

Für 15 Euro bekommen Sie die ersten beiden Teile der **Prince of Persia**-Reihe in einer Box. Das ist schön. Doch wer noch mal das Gleiche drauflegt, kann sich auch direkt die gesamte Trilogie in der **Prince of Persia: The Two Thrones - Special Edition** kaufen. Unabhängig davon: Die beiden rasanten Action-Adventures gehören immer noch zu den besten ihrer Art – sind zuweilen aber auch etwas frustig. (fs)

RONDOMEDIA | 06.12.2006 | USK AB 16 JAHREN **81**

SIMULATION



Silent Hunter 3

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/05

In der U-Boot-Simulation gehen Sie mit den Grauen Wölfen auf Tauchfahrt. Die Seeschlachten sind grandios und bieten eine tolle Atmosphäre, nicht zuletzt dank der bombastischen Grafik. Nur die Kampagne hätte besser ausfallen können, zwischendurch gibt es zu viele Routineaufträge und keine Story. Trotzdem bekommen Sie mit **Silent Hunter 3** die derzeit beste Simulation dieser Art – greifen Sie zu! (as)

PYRAMIDE | 15.12.2006 | USK AB 12 JAHREN **76**

ACTION-ADVENTURE



The Da Vinci Code: Sakrileg

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/06

Wenn man den Kopf ausschaltet und den schlechten Schreibstil ignoriert, dann vermag das Buch **Sakrileg** den einen oder anderen Abend zu versüßen. Dem Spiel gelingt das nicht, weil allein die Steuerung Hürden aufstellt, die man nur mit Blut, Schweiß und Tränen überwindet. Total fehl am Platze: die Action- und Schleichszenen. Gäbe es die nicht, wäre das Spiel ein passables Adventure. (tw)

PYRAMIDE | 15.11.2006 | USK AB 12 JAHREN **62**

ACTION-ROLLENSPIEL



Titan Quest

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 08/06

Wer den Verkaufsschlager immer noch nicht besitzt, kann jetzt zum vergünstigten Preis von 30 Euro zuschlagen. Und das sollten Sie, denn **Titan Quest** markiert die Spitze der aktuellen Action-Rollenspiele. Nicht nur aufgrund der konkurrenzlos guten Grafik, auch das Gameplay stimmt: Wie im Klassiker **Diablo 2** motiviert **Titan Quest** mit seiner gelungenen Mischung aus Hack 'n' Slay und Item-Jagd. (fs)

THQ | 23.11.2006 | USK AB 12 JAHREN **85**

SPORT-SIMULATION



Torino 2006

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 03/06

Knapp ein Jahr nach den Olympischen Spielen in Turin bekommen Sie nun das Spiel zum sportlichen Groß-Event für beinahe lau. **Torino 2006** bietet einen Rundumschlag durch die Disziplinen. Die einfache Steuerung und die abwechslungsreichen Wettbewerbe machen das Spiel zum kurzweiligen Skispaß, der auch im Hotseat-Modus zu immer niedrigeren Bestzeiten herausfordert. (web)

PYRAMIDE | 15.12.2006 | USK OHNE **74**

SPIELESAMMLUNG



Tycoon Collection

CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 05/06

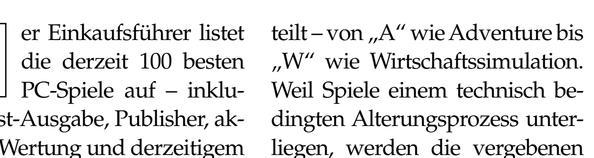
Die Sammlung enthält das sehr gute **Tycoon City: New York**, das ebenfalls empfehlenswerte, aber inzwischen deutlich angegraute **Rollercoaster Tycoon 2** sowie den **Transport Manager**, der nicht überzeugen kann. Der erstgenannte Titel glänzt mit einem einzigartigen Schauplatz, ansehnlicher Grafik und motivierenden Aufgaben. Die anderen Spiele sollten Sie als nette Zugabe sehen. (as)

ATARI | 30.11.2006 | USK OHNE **73**

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit Infos, Preisen und Wertungen.

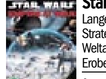
Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.



STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß







Company of Heroes
Kein anderes Spiel setzt den D-Day so spannend in Szene. Die Mischung aus aufregender Story, fordernden Missionen und cleverer KI macht **Company of Heroes** zum Pflichtkauf für Strategen.
Ausgabe: 11/06 | THQ | Ca. € 40,- – 90

Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- – 89

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der **Risiko**-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 30,- – 89

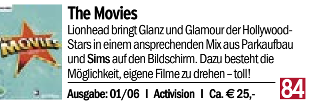
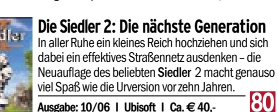
Paraworld
Die Entwickler des Spieleentwicklungskombinats versetzen Sie in eine von Dinosauriern belebte Parallelwelt. Obwohl Dinos eine große Rolle spielen, ist **Paraworld** mit Sicherheit kein Kinderspiel.
Ausgabe: 10/06 | SEK | Ca. € 40,- – 88

Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 35,- – 85

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Christian Burtchen



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 40,- – 88

Anno 1701
Auch im dritten **Anno** wuselt und siedelt es wieder, dass allein das Zuschauen eine Freude ist. Aber: Trotz witziger Computergegner hapert es etwas an der Langzeitmotivation, eine Kampagne gibt es nicht.
Ausgabe: 12/06 | Sunflowers | Ca. € 40,- – 86

The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 25,- – 84

Die Siedler 2: Die nächste Generation
In aller Ruhe ein kleines Reich hochziehen und sich dabei ein effektives Straßennetz ausdenken – die Neuauflage des beliebten **Siedler** 2 macht genauso viel Spaß wie die Urversion vor zehn Jahren.
Ausgabe: 10/06 | Ubisoft | Ca. € 40,- – 80

Caesar 4
Der vierte Teil der antiken Aufbauserie glänzt mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexem Wirtschaftssystem. Lediglich das altbackene Interface und die Militärsteuerung stören.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- – 79

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Dirk Gooding

Medieval 2: Total War
Weniger Strategie als **Civilization 4**, dafür die schönsten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten. **Medieval 2** mixt perfekt Strategie mit Taktik mit minimalen Schwächen bei KI und Langzeitmotivation.
Ausgabe: 12/06 | Sega | Ca. € 40,- – 88

Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 25,- – 88

Rome: Total War
Der aktuelle Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Sega | Ca. € 10,- – 83

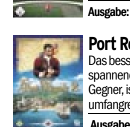
Heroes of Might and Magic 5
So schön sah die Spielwelt der **Heroes**-Reihe noch nie aus. Trotz Entwicklerwechsel bleibt der unverwechselbare Spielstil erhalten und bietet über 100 Stunden Spielzeit mit knackigen Missionen.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- – 81

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 10,- – 80

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Burtchen







Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Besser und günstiger als sein Nachfolger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- – 88

Fußball Manager 07
Nochmals verbesserte Menüführung bringt weitere Übersicht. Viele Bugs und logische Fehler trüben aber den Spielspaß. Für weniger Geld bekommen Sie den besseren Vorgänger!
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- – 86

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 10,- – 86

Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich, die Grafik nicht mehr top.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 20,- – 83

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 10,- – 80

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Stefan Weiß







Rush for Berlin
Infanteristen, die endlich mehr als nur Kanonenfutter sind, spielstarke Offiziere, abwechslungsreiche Missionen und das erfrischende Zeitkonzept bieten Taktik-Spielern allerbeste Unterhaltung.
Ausgabe: 07/06 | Deep Silver | Ca. € 20,- – 87

Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Undercover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 15,- – 82

Warhammer: Mark of Chaos
Hübsche Taktik-Schlachten, zwei Kampagnen mit interessanten Fraktionen und Duelle mit gegnerischen Helden machen aus **Mark of Chaos** ein Fest für alle **Warhammer**-Fans.
Ausgabe: 01/07 | Koch Media | Ca. € 40,- – 81

Joint Task Force
In 20 packenden Missionen retten Sie die Welt vor internationalem Terror. **Codename: Panzers**-Spieler fühlen sich heimisch, denn Steuerung und Bedienung erinnern an die Vorbilder.
Ausgabe: 11/06 | Vivendi | Ca. € 25,- – 80

Faces of War
Der Nachfolger von **Soldiers** ist ein Fest für Taktiker. Stellen Sie sich aber auf eine recht umständliche Steuerung und Menüführung ein. Dafür sind die Missionen wirklich gelungen.
Ausgabe: 11/06 | Ubisoft | Ca. € 40,- – 78

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 20,- – 91

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 10,- – 89

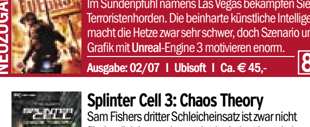
Prey
Neuzeitindianer Tommy wird mitsamt Freundin und Großvater von Aliens entführt, worauf die Rothaut äußert ungehalten reagiert. Innovativer Ego-Shooter mit ungewöhnlich hoher Bewegungsfreiheit.
Ausgabe: 09/06 | 2K Games | Ca. € 20,- – 87

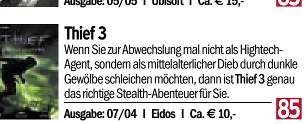
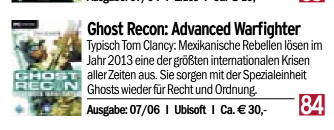
Half-Life 2: Episode One
Die auch ohne Hauptprogramm spielbare Episode ist ein erstklassiger Mix der besten Elemente aus **Half-Life 2**. Die spannende Story ist allerdings schnell vorbei und bringt keine großen spielerischen Neuerungen.
Ausgabe: 07/06 | Electronic Arts | Ca. € 15,- – 87

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- – 86

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Robert Horn




Rainbow Six: Vegas (NEUZUGANG)
Im Sündenpfuhl namens Las Vegas bekämpfen Sie Terroristenhorden. Die beinharte künstliche Intelligenz macht die Hetze zwar sehr schwer, doch Szenario und Grafik mit **Unreal**-Engine 3 motivieren enorm.
Ausgabe: 02/07 | Ubisoft | Ca. € 45,- – 87

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- – 85

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 10,- – 85

Ghost Recon: Advanced Warfighter
Typisch Tom Clancy: Mexikanische Rebellen lösen im Jahr 2013 eine der größten internationalen Krisen aller Zeiten aus. Sie sorgen mit der Spezialeinheit Ghosts wieder für Recht und Ordnung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 30,- – 84

Commandos: Strike Force
Das geniale Spielprinzip funktioniert auch noch nach dem Sprung in die dritte Dimension. Das Zweite-Weltkriegs-Szenario wirkt nicht abgegriffen, sondern bietet intelligente Taktik, gepaart mit Action.
Ausgabe: 04/06 | Eidos | Ca. € 30,- – 84

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Oliver Haake







Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- – 90

Battlefield 2142
Der vierte Teil der **Battlefield**-Serie trumpft mit dem brandneuen Titanen-Modus auf, der taktisch anspruchsvolle Team-Scharmützel garantiert. Nur fürs Balancing gibt es Abstriche.
Ausgabe: 12/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- – 87

Counter-Strike Source
Der wohl populärste Mehrspieler-Shooter bekam mit der Veröffentlichung von **Half-Life 2** und der **Source**-Engine eine Frischzellenkur verpasst. Auch spielerisch bewegt sich die Terroristenhatz auf höchstem Niveau.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 25,- – 86

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 10,- – 86

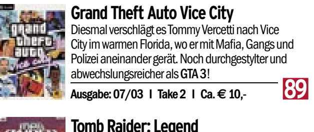
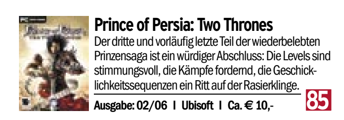
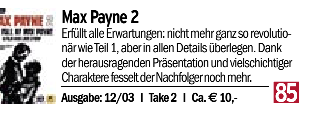
Red Orchestra
Das ursprünglich als **Unreal Tournament 2004**-Mod begonnene Projekt bietet wie **Day of Defeat Source** eine dichte Zweite-Weltkriegs-Atmosphäre und eine breite Palette an Fahrzeugen.
Ausgabe: 06/06 | Steam | Ca. € 15,- – 83



ACTION – ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß



Grand Theft Auto San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 20,- – 91

Grand Theft Auto Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 10,- – 89

Tomb Raider: Legend
Das Spielprinzip bekommt nach zehn Jahren frische Impulse. Die Abenteuer aus Laras Jugend und der Gegenwart überzeugen mit spannender Story, motivierenden Rätseln und ausgefeilten Schauplätzen.
Ausgabe: 05/06 | Eidos | Ca. € 20,- – 86

Prince of Persia: Two Thrones
Der dritte und vorläufig letzte Teil der wiederbelebten Prinzensaga ist ein würdiger Abschluss: Die Levels sind stimmungsvoll, die Kämpfe fordernd, die Geschicklichkeitssequenzen ein Ritt auf der Rasierklinge.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 10,- – 85

Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 10,- – 85

ACTION – SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Robert Horn

Darkstar One
Ein riesiges Universum lädt Sie ein, sich als Händler, Pirat oder Söldner in eine spannungsgeladene Geschichte zu stürzen. Richtig was auf die Ohren gibt es dank fetter 7.1-Unterstützung.
Ausgabe: 07/06 | Ubisoft | Ca. € 25,- – 84

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 10,- – 82

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- – 81

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 3,- – 80

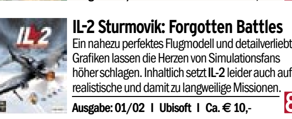
Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- – 80

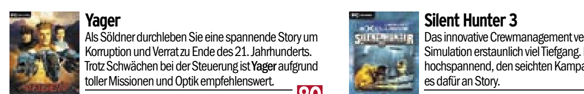
ACTION – SIMULATIONEN

vorgestellt von Sebastian Thöing










Flight Simulator X
Endlich wurde aus der einstigen Hardcore-Simulation ein richtiges Spiel. In über 30 Missionen stellen Sie Ihr fliegerisches Geschick unter Beweis. Tiere, Autos und Schiffe sorgen für eine lebendige Welt.
Ausgabe: 12/06 | Microsoft | Ca. € 45,- – 86

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- – 80

Secret Weapons over Normandy
Mit zwei zugedrückten Augen geht **SWoN** als Flugsimulation durch, in der Sie mit Prototypen während des Zweiten Weltkriegs aufregende Dogfights bestreiten. Die Story tröstet über die angestaubte Grafik hinweg.
Ausgabe: 02/04 | Activision | Ca. € 10,- – 79

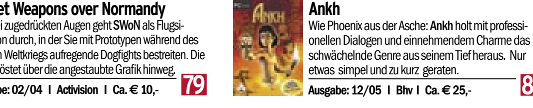
Silent Hunter 3
Das innovative Crewmanagement verleiht der U-Boot-Simulation erstaunlich viel Tiefgang. Die Gefechte sind hochspannend, den seichten Kampagnen mangelt es dafür an Story.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- – 76

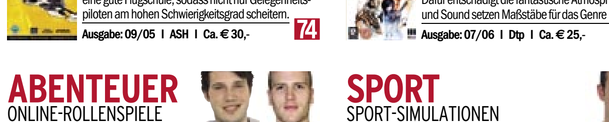
Falcon 4.0: Allied Force
Die realistischste moderne Flugsimulation am Markt besticht durch die dynamische Kampagne. Leider fehlt eine gute Flugschule, sodass nicht nur Gelegenheitspiloten am hohen Schwierigkeitsgrad scheitern.
Ausgabe: 09/05 | ASH | Ca. € 30,- – 74

ABENTEUER – ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß



Geheimakte Tunguska
Markenware aus Deutschland: **Geheimakte Tunguska** macht alles richtig, von der Grafik über die Story bis hin zu den Rätseln und der Steuerung. Und das Beste: Der Umfang ist riesig. Ein verdienter erster Platz!
Ausgabe: 10/06 | Deep Silver | Ca. € 30,- – 85

Ankh: Herz des Osiris
Die sympathische Fortsetzung des Ägypten-Adventures setzt auf die gleichen Qualitäten wie der erste Teil, einige Rätsel sind sogar besser. Besonders schön: der Kopierschutz mit klassischer Code-Scheibe.
Ausgabe: 01/07 | Bhv | Ca. € 25,- – 84

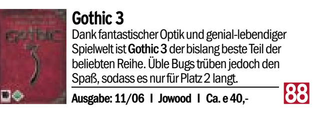
Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** holt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme das schwächelnde Genre aus seinem Tief heraus. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 25,- – 84

Sam & Max: Culture Shock
Die erste von sechs günstigen Episoden bietet zwar nur zwei Stunden Spielzeit, begeistert aber durch großartige Inszenierung und pechschwarzen Humor. Leider fehlt es den Rätseln an Biss: Sie sind zu leicht.
Ausgabe: 12/06 | Telltale Games | Ca. € 7,- – 82

Dreamfall: The Longest Journey
Der vielschichtigen Handlung lässt sich manchmal nur schwer folgen, außerdem fehlen handfeste Rätsel. Dafür entschädigt die fantastische Atmosphäre: Grafik und Sound setzen Maßstäbe für das Genre.
Ausgabe: 07/06 | Dtp | Ca. € 25,- – 82

ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz






The Elder Scrolls 4: Oblivion
Ein Traum für erfahrene Rollenspieler: Glaubwürdige Charaktere in einer lebendigen, gigantischen Welt, garniert mit klugen Quests und brillanter Grafik. Nur das konsolige Interface könnte besser sein.
Ausgabe: 05/06 | Take2 | Ca. € 30,- – 89

Gothic 3
Dank fantastischer Optik und genial-lebendiger Spielwelt ist **Gothic 3** der bislang beste Teil der beliebten Reihe. Üble Bugs trüben jedoch den Spaß, sodass es nur für Platz 2 langt.
Ausgabe: 11/06 | Jowood | Ca. e 40,- – 88

Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 10,- – 86

Neverwinter Nights 2
Das Abenteuer an der Schwertküste geht weiter – und das richtig furios. Glaubhafte Charaktere und eine spannende Story prägen das Rollenspiel von Obsidian. Vereinzelte Bugs treten aber noch auf.
Ausgabe: 01/07 | Atari | Ca. € 40,- – 85

Knights of the Old Republic
Das **Star Wars**-Rollenspiel macht fast alles richtig, nur die Kämpfe unterfordern Profis und die Grafik wirkt veraltet. Überzeugend ist der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Neben-Quests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 25,- – 84

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Titan Quest
Iron Lores Erstlingswerk landet an der Spitze der Action-Rollenspiele. Nicht wegen der phänomenal guten Grafik, sondern weil die Spielbarkeit an den Klassiker **Diablo 2** heranreicht – jedenfalls im Einzelspieler-Modus.
Ausgabe: 08/06 | THQ | Ca. € 25,- – 85

Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 15,- – 84

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist zwar völlig veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- – 83

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 10,- – 81

Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 20,- – 80

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Juri Anger und Patrick Neef





World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel markiert die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 20,- – 91

Guild Wars Factions
Factions ist eigenständig lauffähig und erweitert das **Guild Wars**-Universum um einen neuen Kontinent, zwei zusätzliche Charakterklassen und Territorien-Kämpfe. Vor allem für Gilden erste Wahl!
Ausgabe: 07/06 | Flashpoint | Ca. €35,- – 86

Guild Wars Nightfall
Das dritte Kapitel der gebührenfreien MMO-Reihe begeistert mit einem wunderschönen neuen Kontinent und dem klugen Heldensystem. Dank langer, fairer Kampagne auch für Einsteiger gut geeignet.
Ausgabe: 01/07 | Flashpoint | Ca. € 35,- – 84

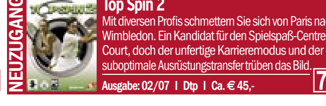
Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 30,- – 84

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 5,- – 81

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Sebastian Thöing






Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 25,- – 87

Tiger Woods PGA Tour 07
Seit der **06**er-Version scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Der neue Team-Tourmodus übt nicht ganz die Faszination der letztjährigen Rivalenhatz aus. Nach wie vor top: Grafik und Realismus.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- – 86

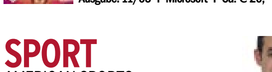
RTL Skispringen 2007
Dank fesselndem Karrieremodus und freispielbarem Equipment motiviert das Spiel auch über Stunden. Offizielle Weltcup-Schanzen und die leicht zu erlernende Maus-Steuerung zeichnen das Spiel aus.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- – 82

Ski Alpin Racing 2007
Auf Originalstrecken geht es ins Tal hinab: Abfahrt, Slalom und Super-G mit Karrieremodus sorgen für virtuellen Pistenspaß. Ärgerlich sind der später unfaire Schwierigkeitsgrad und die Tastatursteuerung.
Ausgabe: 01/07 | Jowood | Ca. € 30,- – 80

Top Spin 2 (NEUZUGANG)
Mit diversen Profis schmettern Sie sich von Paris nach Wimbledon. Ein Kandidat für den Spielspaß-Centre-Court, doch der unfertige Karrieremodus und der suboptimale Ausrüstungstransfer trüben das Bild.
Ausgabe: 02/07 | Dtp | Ca. € 45,- – 79

SPORT – FUSSBALL-SIMULATIONEN

vorgestellt von Sebastian Thöing



Pro Evolution Soccer 6
Der neue Platzhirsch im Fußballgenre: **Pro Evolution Soccer 6** punktet durch ein realistischeres und flüssigeres Spielgefühl als die Vorgänger. Kritikwürdig ist dafür die magere Lizenz ohne Bundesligavereine.
Ausgabe: 12/06 | Konami | Ca. € 30,- – 90

Pro Evolution Soccer 5
Nur einen Tick „schlechter" als Teil 6 der Serie. Die authentischen Animationen, realistischen Schiris und Spielzüge sowie die herausragende KI machen **Pro Evolution Soccer 5** zu einer klasse Simulation.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 20,- – 89

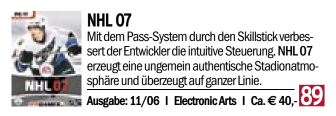
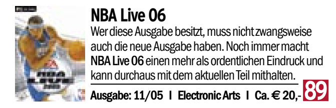
Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 15,- – 88

FIFA 06
FIFA 06 besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten vierten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- – 84

FIFA 07
EA Sports feilte weiter an der Ballphysik, vernachlässigte aber die Defensivleistung der Mannschaften. Torwart und Abwehr stellen für geübte Spieler keine nennenswerte Hürde dar.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- – 81

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Sebastian Thöing


NBA Live 07
Noch immer die beste Basketball-Simulation. Die aktuelle Ausgabe macht zwar kaum etwas besser als der Vorgänger, glänzt aber wie gewohnt mit toller Atmosphäre und packenden Spielen.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- – 90

NHL 07
Mit dem Pass-System durch den Skillstick verbessert der Entwickler die intuitive Steuerung. **NHL 07** erzeugt eine ungemein authentische Stadionatmosphäre und überzeugt auf ganzer Linie.
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,- – 89

NBA Live 06
Wer diese Ausgabe besitzt, muss nicht zwangsweise auch die neue Ausgabe haben. Noch immer macht **NBA Live 06** einen mehr als ordentlichen Eindruck und kann durchaus mit dem aktuellen Teil mithalten.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- – 89

Madden NFL 07
Deutsche Fans freuen sich über die Integration der NFL-Europe, der Hall-of-Fame-Modus kommt auch gut. Einsteiger begeistert die leichte Zugänglichkeit. **NFL 07** macht einfach Spaß!
Ausgabe: 11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- – 88

NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 20,- – 85

SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Sebastian Weber




DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 25,- – 89

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 30,- – 89

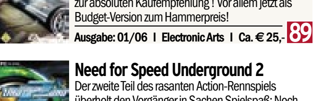
GTR 2
Der Nachfolger der ultrarealistischen Rennsimulation besticht durch die astreine Fahrphysik und eine glaubwürdig agierende Gegner-KI. Es fehlt aber ein motivierender Karrieremodus.
Ausgabe: 10/06 | 10tacle | Ca. € 35,- – 87

Race: The WTCC Game
Kurz nach **GTR 2** trumpfen die schwedischen Entwickler Simbin erneut auf. Durch weniger stark motorisierte, frontangetriebene Wagen auch für Einsteiger interessant. Eine motivierende Karriere fehlt.
Ausgabe: 01/07 | Eidos | Ca. € 40,- – 86

XPand Rally Xtreme (NEUZUGANG)
Genau das richtige Spiel für Force-Feedback-Fetischisten. Tolle Grafik und ein umfangreicher Karrieremodus runden das Ganze ab. Fehlende Lizenzen und ein schwacher Sound stören.
Ausgabe: 02/07 | Deep Silver | Ca. € 30,- – 84

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Sebastian Weber




Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung! Vor allem jetzt als Budget-Version zum Hammerpreis!
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 25,- – 89

Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,- – 88

Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 10,- – 86

Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 10,- – 84

Flatout 2
Das verbesserte Fahrgefühl und die neuen Strecken machen einen Heidenspaß. Ein mehr als würdiger Nachfolger, der mit noch mehr Crash-Orgien auftrumpft. Es fehlt nur etwas an Abwechslung.
Ausgabe: 09/06 | Eidos | Ca. € 45,- – 83





Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

SHOWDOWN Kurz bevor Sie aus dem Gefängnis entkommen, treten Sie mit befreundeten Rebellen gegen eine Überzahl Combine an.



ERSCHRECKEND In den Lüftungsschächten hausen grausige Zombies, die Ihnen die Flucht auf diesem Weg erschweren.

SCHUSSWECHSEL Die Combine setzen alles daran, Sie weiterhin im Gefängnis Rock 24 zu behalten oder tot zu sehen.

Mod des Monats

Half-Life 2



Rock 24 | Gordon Freeman sitzt im Gefängnis. Helfen Sie ihm bei der Flucht aus dem Hochsicherheitstrakt und befreien Sie einen gefangenen Wissenschaftler.

Das Gefängnis Rock 24 dient den außerirdischen Combine als Hochsicherheitsknast für besonders schwere Verbrecher, etwa den Wissenschaftler Newell. Gordon Freeman, der Held aus **Half-Life 2**, hat nun eine schwierige Aufgabe vor sich. Er muss in das Gefängnis eindringen, Newell befreien und wieder fliehen. Hinter Gitter zu kommen stellt dabei das geringste Problem für ihn dar.

Ergreife die Flucht

Über die Dauer von etwa zwei Stunden Spielzeit schlüpfen Sie in die Rolle von Gordon Freeman und schießen sich durch das Gefängnis. Glücklicherweise sitzen auch einige Rebellen hinter den schwedischen Gardinen, die Ihnen gern helfen – sofern Sie sie befreien. In diesem Fall haben Sie wesentlich bessere Chancen gegen die sich von der Decke abseilenden und plötzlich hinter Ecken auftauchenden Gegner. **Rock 24** erfreut das Spielerherz durch einen fantastischen Levelaufbau. Kein Wunder, schließlich erstellten diesen Mod professionelle Spieleentwickler in Ihrer Freizeit. Henley Bailey und Richard Archeki arbeiten beim Spielehersteller Eidos. In vielen Situationen erkennen Sie, dass die Macher bereits große Erfahrung im Bereich der Computerspiele haben. In Spiel sorgen Sie zum Beispiel dafür, dass es keinen Strom mehr im Gefängnis gibt und kriechen anschließend durch die Lüftungsschächte, wo hinterhältige Zombies auf Sie lauern. Später schleichen Sie durch einen aus dem Fels gehauenen Stollen, als plötzlich Combine auftauchen. Während des Feuergefechts löst sich schließlich ein großer Felsbrocken, der zwar die Feinde erledigt, aber auch auf Sie zurollt. An einer anderen Stelle stehen Sie vor einem Zaun, als plötzlich ein gepanzertes Fahrzeug hindurchrast. Der Weg nach draußen scheint nun frei zu sein, doch dahinter wartet eine ganze Armee von Combine auf Sie, was zu einem sehr spannenden und actiongeladenen Gefecht führt. Derart spannende Momente vergessen Sie nicht so schnell - die spielerische Qualität dieser Ereignisse lassen **Rock 24** eher wie eine weitere offizielle Episode zu **Half-Life 2** als eine Fan-Erweiterung aussehen.

Spannung pur

Neue Waffen oder Gegner suchen Sie allerdings vergeblich. Dafür begeistert die Verteilung der Munition und Kanonen. Kommen Sie zum Beispiel in den Hof des Gefängnisses, feuern Wachen von einem Turm außerhalb des Areals auf Sie. Hier hilft nur ein Raketenwerfer. Schnell hasten Sie über das Gelände – auf der Suche nach dem begehrten Gerät. In einem kleinen Häuschen finden Sie die Raketen und Sie erledigen die Mannschaft des Wachturms. So spannend und durchdacht wünschen wir uns Mods. Die geringe Spielzeit enttäuscht zwar ein wenig, dennoch erwartet Sie mit **Rock 24** eine der besten, spannendsten und abwechslungsreichsten Modifikationen für **Half-Life 2**. PC-Games-Leser erleben am Ende übrigens eine Überraschung, welche die Entwickler speziell für sie eingebaut haben. Zerschlagen Sie einfach die Kisten in den Containern und freuen Sie sich über diese Nettigkeit. Zögern Sie nicht und installieren Sie sich **Rock 24** direkt von unserer DVD. (ab)

Info: http://developer.valvesoftware.com/wiki/Rock_24

Runterladen lohnt!

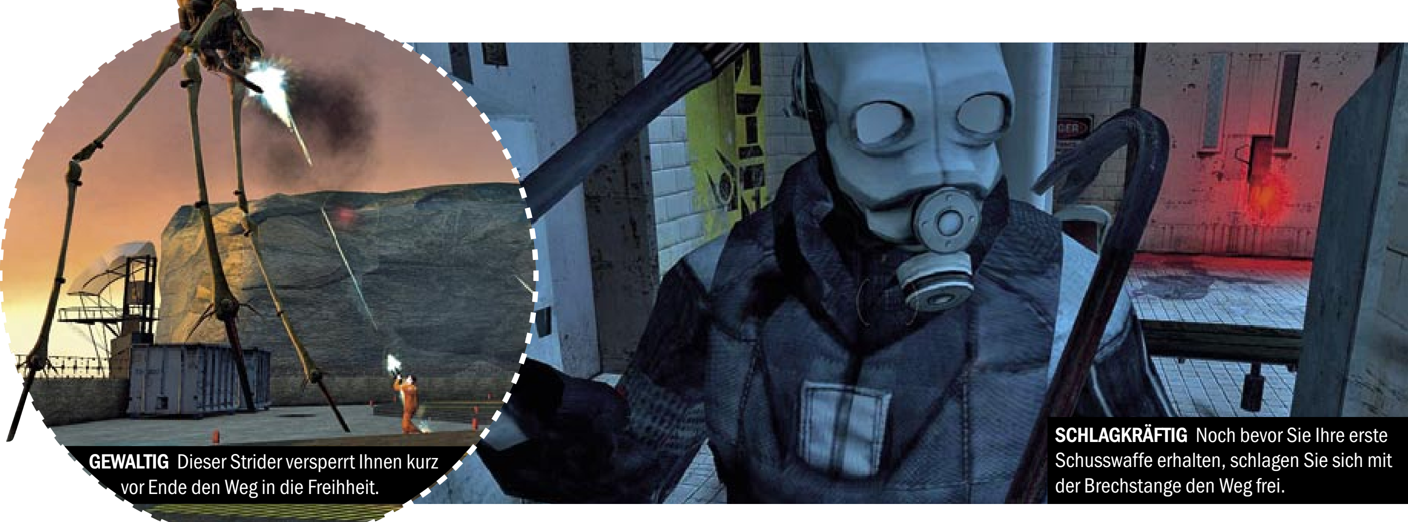
Folgende Mods empfehlen wir außerdem diesen Monat. Folgen Sie zum Download den Links unseres neuen Partners **www.moddb.com**.

Half-Life: Master Sword - Continued: http://mods.moddb.com/7775/master-sword-continued-11/download

Discovery Freelancer 4.82: http://mods.moddb.com/8017/discovery-freelancer/downloads

The Fourth Age: Total War: http://mods.moddb.com/8271/the-fourth-age-total-war/downloads





GEWALTIG Dieser Strider versperrt Ihnen kurz vor Ende den Weg in die Freiheit.

SCHLAGKRÄFTIG Noch bevor Sie Ihre erste Schusswaffe erhalten, schlagen Sie sich mit der Brechstange den Weg frei.



HILFESTELLUNG Sie warten, bis Ihr Mitgefangener Newell sich in den Funkraum schleicht, um den Wachtposten dort auszuschalten.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal



AUF DVD
Mod

HARTER BROCKEN Dieser Sabaoth ist mehr Maschine als Lebewesen und gerade deswegen kein leichter Gegner.

Doom 3: Hellgate

Auf einem Geisterschiff hat sich ein Tor zur Hölle geöffnet. Greifen Sie zu den Waffen, um die finsteren Dämonen aufzuhalten.

Lautlos gleitet der gigantische Raumkreuzer im All. Ein Geisterschiff im wahrsten Sinne des Wortes. Da die dortige Mannschaft auf keine Funksprüche reagiert, schickt man Sie aus, nach dem Rechten zu sehen. Was Sie erwartet, ist das absolute Grauen – ein **Doom 3**-Mod, der es in sich hat.

Höllisch gut

Wie der Name **Hellgate** bereits verrät, befindet sich irgendwo an Bord des Schiffes ein Höllentor. Ihre Aufgabe besteht darin, es zu schließen. Der Gruselfaktor in diesem Mod ist sehr hoch. Spieler mit schwachen Nerven sollten besser bei Licht spielen. Während Ihnen zu Beginn noch keine Menschenseele über den Weg läuft und Sie nur durch schummrige Gänge wandern, fallen kurze Zeit später erste Monster in Form von Imps und Zombies über Sie her. Doch das war längst nicht alles. In den drei Stunden Spielzeit treten Sie gegen jede Kreatur an, die Sie aus dem Hauptspiel kennen. Schon nach kurzer Zeit läuft Ihre Waffe heiß, denn mit **Hellgate** erleben Sie ein Actionfeuerwerk der Sonderklasse. Apropos Waffen, auch hier greifen Sie auf das aus **Doom 3** bekannte Arsenal zurück. Interessant dagegen sind die Sentry-Bots. Diese kleinen Roboter begleiten Sie durch das Geisterschiff und stehen Ihnen sogar tatkräftig zur Seite. Sie zeigen Ihnen den Weg durch die Finternis und lassen bei Bedarf auch die Waffen sprechen, was es Ihnen natürlich ungemein erleichtert, ans Ziel zu kommen. Dort wartet schließlich nicht nur das namensgebende Tor zur Hölle, sondern auch ein riesiger Dämon, der es bewacht. Wohl dem, der viel Munition, Sentry-Bots und einen Soulcube bei sich trägt. **Hellgate** ist enorm spannungsgeladen und setzt sich dadurch von anderen **Doom 3**-Modifikationen ab. Die Qualität erreicht fast die des Hauptspiels, sodass dieser Mod, den uns unsere Kollegen von doom3maps.org zur Verfügung gestellt haben, sogar als echtes Add-on durchgehen könnte. Unbedingt spielen! (ab)

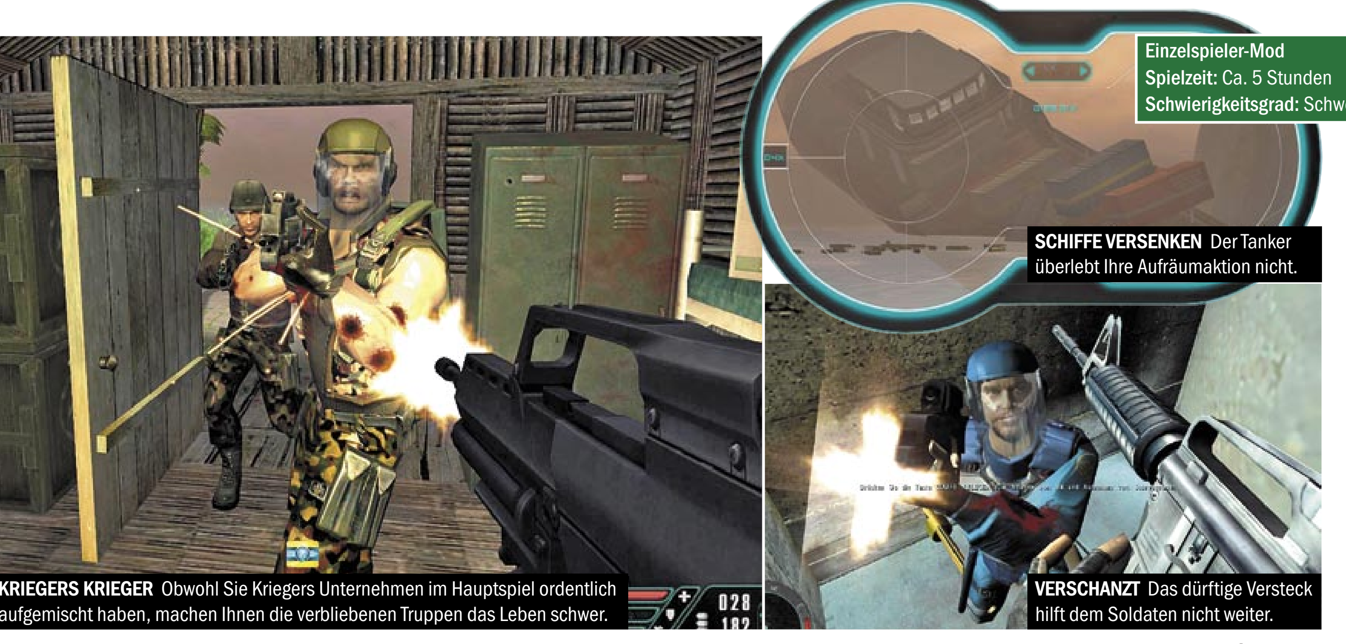
Info: www.doom3maps.org



GRUSELIG Dieser Hellknight fällt in einem finsteren Raum über Sie her. Schnelle Reaktionen retten Sie vor dem Game-over.

MONSTRÖS In den Gängen des Raumschiffs lauert dieser doppelköpfige Maggot. Mit der Chaingun schicken Sie den Dämon zurück in die Hölle.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer



SCHIFFE VERSENKEN Der Tanker überlebt Ihre Aufräumaktion nicht.

KRIEGERS KRIEGER Obwohl Sie Kriegers Unternehmen im Hauptspiel ordentlich aufgemischt haben, machen Ihnen die verbliebenen Truppen das Leben schwer.

VERSCHANZT Das dürftige Versteck hilft dem Soldaten nicht weiter.

Far Cry (dt.)



AUF DVD
Mod

Mischief in Paradise | Treten Sie auf einer tropischen Insel gegen die Schergen von Krieger an ... und retten ein weiteres Mal die Welt.

Im Dschungel ist die Hölle los. Das sollte Ihnen aus **Far Cry (dt.)** ja bereits bekannt sein. Die finsteren Schergen von Oberbösewicht Krieger treiben in dem Mod **Mischief in Paradise** wieder ihr Unwesen. Also erforschen Sie eine große tropische Insel und erledigen die Feinde nun hoffentlich ein für alle Mal. Dabei erhalten Sie die Aufträge von einem Unbekannten per Texteinblendung. Generell lauten diese aber meist wie folgt: Alle Feinde eliminieren! Zumindest zu Beginn erweist sich das jedoch schwieriger, als Sie es vielleicht vermuten. Denn zunächst stehen Sie völlig ohne Waffen da. Aber das ändert sich schnell.

Hart, aber fair

Dank der fairen Verteilung der automatischen Speicherpunkte artet der Spielverlauf nicht so schnell in Frust aus. Anspruchsvoll ist das Spielerlebnis dennoch, selbst erfahrene Spieler beißen sich an manchen Situationen und Gegnern die Zähne aus. Für Verwirrung sorgt allerdings die deutsche Übersetzung. Hier lesen Sie Sätze wie „Aussehen, wie sie auf Verkauf des Planeten". Dies hilft nicht wirklich weiter, möchten Sie sich an den Missionsverlauf halten. Daher empfehlen wir Ihnen: Installieren Sie diese Modifikation auf Englisch, auch wenn Sie dieser Sprache nur halbwegs mächtig sind. Auf Deutsch verstehen Sie noch weniger. Eine weitere Hilfe stellt das Radar dar, ohne das Sie im dichten Dschungel schnell die Orientierung verlieren. Verlaufen Sie sich trotzdem einmal und kommen nicht weiter, schauen Sie auf der Webseite http://homepage.ntlworld.com/michael.tapp2/farcry/Mischiefsg.html vorbei. Hier hat der Entwickler eine umfassende Lösung bereitgestellt. Mit besonderer Abwechslung wartet **Mischief in Paradise** zwar nicht auf, dennoch sollten alle, die auf einen echten Nachfolger zu **Far Cry (dt.)** warten, den Mod bedenkenlos installieren. Einige Stunden spannende Spielzeit sind garantiert. (ab)

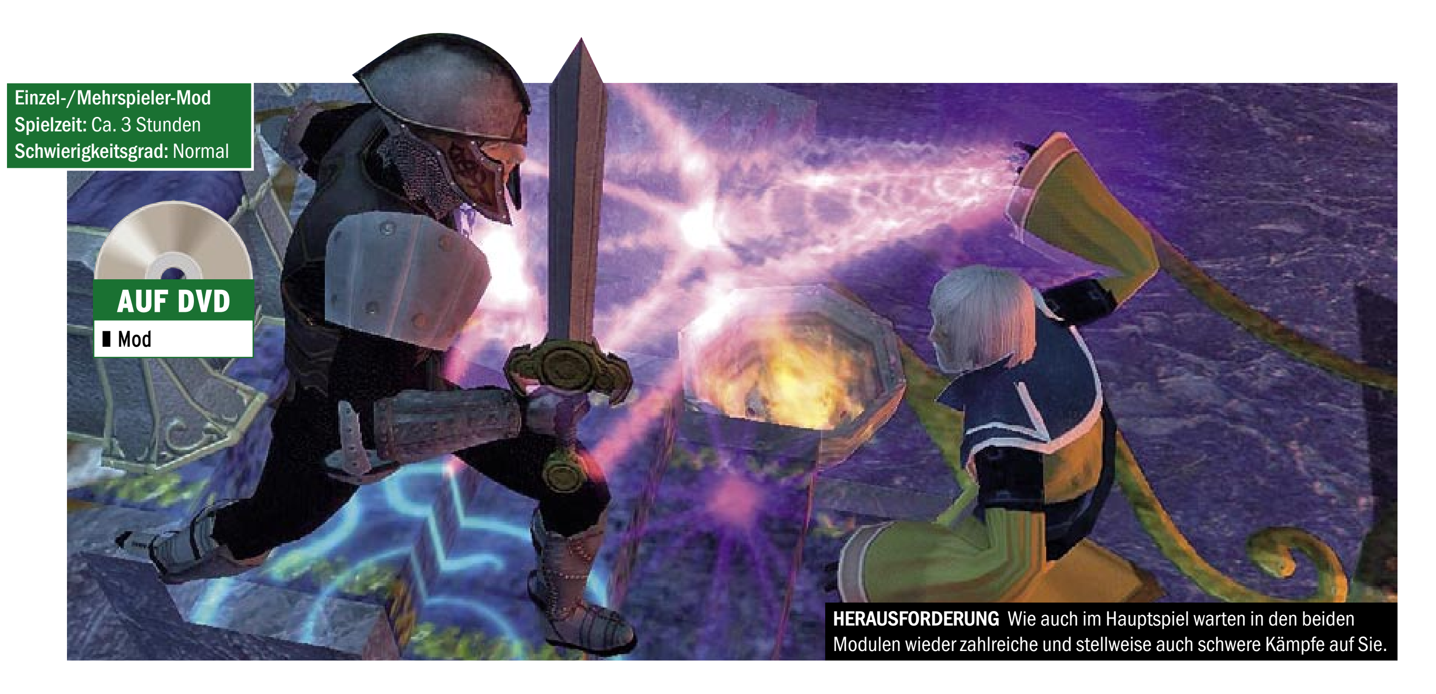
Info: www.michaelkosmatka.com



SCHICKSAL Das war nicht Ihr Werk. Dieser Soldat hatte einen Autounfall. Da er seine Schlüsselkarte nicht mehr braucht, nehmen Sie sie mit.



AM STRAND An der Küste begegnen Ihnen unter anderem diese Soldaten mit Sonnenbrille. Erledigen Sie sie am besten sehr schnell.



Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

HERAUSFORDERUNG Wie auch im Hauptspiel warten in den beiden Modulen wieder zahlreiche und stellweise auch schwere Kämpfe auf Sie.

Neverwinter Nights 2

Wir haben mit **Flight from Death** und **The Adventures of Faction Pig** die ersten Module für Ataris Rollenspielkracher. Auf in neue Abenteuer!

Mit **Neverwinter Nights 2** erhielten Fans komplexer Rollenspiele endlich frisches Futter für lange Abende. Die epische Geschichte und die unverwechselbaren Charaktere, die Ihnen auf den Reisen begegneten, bleiben Ihnen mit Sicherheit noch lange in Erinnerung. Doch jetzt ist die Welt gerettet, das Schwert rostet in einer Ecke und der Held sitzt Däumchen drehend zu Hause. Was tun? Ein Add-on lässt bestimmt noch eine Weile auf sich warten. Um die Zeit bis dahin zu überbrücken, haben wir für Sie schon ein paar nette Module gesucht, die **Neverwinter Nights 2**-Spieler mit dem leistungsfähigen Editor erstellt haben. Neue Abenteuer warten auf Sie!

The Flight from Death

Der König der Toten hat sie einkerkern lassen. Warum, das wissen Sie nicht. Sie haben kein Verbrechen begangen und eine Gerichtsverhandlung gab es auch nicht. Da Sie aber irgendwie das beklemmende Gefühl haben, dass Ihnen eine große Gefahr droht, versuchen Sie, aus dem gefährlichen Labyrinth zu fliehen. **Flight from Death** ist zwar mit nur einer Stunde Spielzeit recht kurz, aber die Hatz durch das monsterverseuchte Verlies macht viel Spaß.

The Adventures of Faction Pig

Eher in die Kategorie merkwürdig gehört das originelle Modul **The Adventures of Faction Pig**. Sie befinden sich auf der mysteriösen Schädelinsel und begeben sich auf die Suche nach dem Schwein Faction Pig. Wundern Sie sich nicht, vielleicht entdecken Sie während des Abenteuers eine kleine philosophische Anekdote. Diese ersten Module zeigen bereits, was mit dem Editor von **Neverwinter Nights 2** alles möglich ist. Umfangreichere Abenteuer befinden sich ebenfalls in Arbeit. Wenn auch Sie Ihre Geschichte im **Neverwinter Nights 2**-Universum erzählen möchten, basteln Sie doch selbst ein Modul. Wir würden uns freuen, es unseren Lesern zu präsentieren. (ab)

Info: www.nwvault.ign.com



HÖLLISCH Während Ihrer Flucht aus dem Gefängnis begegnet Ihnen dieser feurige Dämon. Der Gegner ist sehr schwer zu besiegen.

Synergy



AUF DVD
Mod

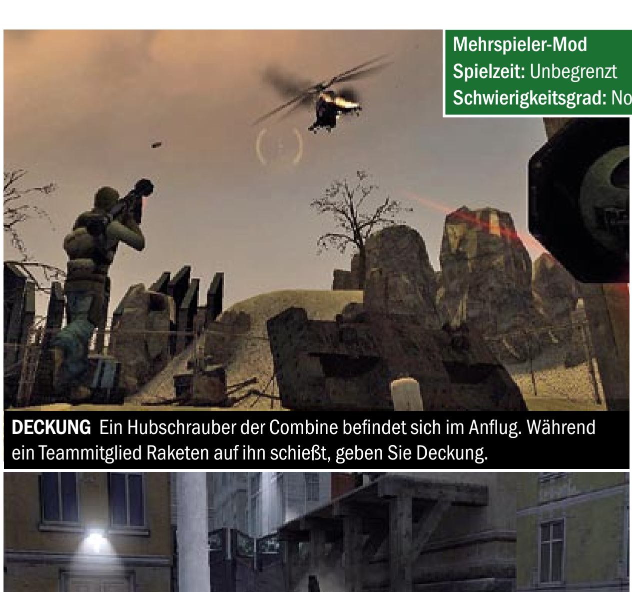
In den meisten Mehrspieler-Modifikationen treten Sie nur gegen andere Mitspieler an, liefern sich spannende Schlachten in Arenen und hoffen, der letzte Überlebende zu sein und die meisten Punkte zu bekommen. Kooperative Spielziele sind eher selten gesät. Dieses Aspektes hat sich nun das Synergy-Development-Team angenommen und präsentiert mit **Half-Life 2: Synergy** eine waschechte kooperative Modifikation.

Teamarbeit

In **Synergy** lautet das oberste Gebot: Teamwork. Denn nur zusammen erreichen Sie die Ziele, die Ihnen das Spiel stellt. Sie verteidigen zum Beispiel eine Stellung vor anrückenden Feinden oder versuchen, schnellstmöglich aus einem Komplex zu fliehen, während Ihnen die Gegner auf den Fersen sind. Aber auch Angriffsmissionen sind mit von der Partie. Wenn Sie gemeinsam mit Ihren Freunden eine Festung des Gegners stürmen, kommt richtig Laune auf. Die aktuelle Beta 2 macht bereits einen sehr stabilen Eindruck. Selbst neue Spielermodelle hat das Team integriert und die Levels wurden abwechslungsreich gestaltet. Besonders nett sind die neuen Waffen, die teilweise zu zweit bedient werden müssen. Freunde von Deathmatch-Duellen sollten aber trotz allem einen Blick auf **Synergy** riskieren, denn auch daran haben die Modder gedacht. Sie stürzen sich sogar in einen Teamplay-Modus, bei dem zwei Gruppen (Combine und Rebellen) gegeneinander antreten. Sie sehen, in **Synergy** steckt eine ganze Menge, und das obwohl es sich erst im Beta-Stadium befindet. Haben Sie Ideen für diesen Mod? Dann schauen Sie auf der Webseite vorbei. Die Entwickler sind für alle Vorschläge offen. Alle anderen sollten sich jetzt in die kooperativen Kämpfe werfen. (ab)

Info: http://planetdawson.com/synergy

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal



DECKUNG Ein Hubschrauber der Combine befindet sich im Anflug. Während ein Teammitglied Raketen auf ihn schießt, geben Sie Deckung.

VORSICHT Die Gruppe schleicht bedacht durch eine dunkle Gasse. Hinter jeder Ecke könnten hinterhältige Feinde lauern.

Steiners Advanced Units 3

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

Highlight des Strategie-Hits **Star Wars: Empire at War** sind die spannenden Weltraumschlachten. Sternzerstörer und TIE Fighter befinden sich im Kampf mit Mon-Calamari-Kreuzern und X-Wing-Jägern. Da kommt Kinoatmosphäre auf, das weckt wieder Erinnerungen an die ausufernden Auseinandersetzungen in den **Star Wars**-Filmen. Das Steiner-Modding-Team, das bereits den fantastischen **Awakening of the Rebellion**-Mod ins Leben gerufen hat, erfreut Sie nun mit einer brandneuen Version der **Steiners Advanced Units**-Modifikation.

Neue Einheiten

In Version 3 schicken Sie für das Imperium nun unter anderem Super-Sternzerstörer in die Schlachten. Und das, ohne das neue Add-on **Forces of Corruption** installieren zu müssen. Auch aufseiten der Rebellen haben Sie neue Schiffe unter Ihrem Kommando, etwa den Republikanischen Sternzerstörer, Dreadnaughts oder den B-Wing-Bomber. An der Balance hat das Steiner-Modding-Team ebenfalls geschraubt, sodass Sie nun neue Taktiken in den Kämpfen anwenden, um zu siegen. Durch das leicht veränderte Gameplay fühlen sich die Schlachten nun wesentlicher epischer und größer an. **Steiners Advanced Units 3 Reloaded** gehört einfach auf die Festplatte jedes **Empire at War**-Fans. (ab)

Info: www.steiner-modding.com



MASSENSCHLACHT Eine Armada der Rebellen trifft auf die Flotte des Imperiums.



RIESIG Diesen Super-Sternzerstörer schicken Sie nun auch in die Schlacht.

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal



ANGRIFF Die Alliierten rücken mit einem Jeep vor, um die Feinde auszuschalten.



VERTEIDIGUNG Die Panzer halten die hart umkämpfte Stellung nahe einer Brücke.

Company-of-Heroes-Mods

AUF DVD
Mod

So fantastisch das Strategie-Epos **Company of Heroes** auch ist, manche Spieler finden selbst hier noch etwas, dass sie gerne verbessern möchten.

Verändertes Balancing

Der **Enhanced Combat**-Mod von Sebastian Linke etwa verändert einiges am Balancing der Einheiten. Beispielsweise erhalten Soldaten nun andere Waffen und auch die Truppengrößen variierte der Modder. Außerdem modifizierte er den Preis einiger Fahrzeuge. Dadurch ergibt sich ein völlig neues Spielgefühl. Des Weiteren stellte uns die Webseite Company-of-Heroes-Headquarters den **Panzermod** zur Verfügung. Einige neue Skins verändern das Aussehen mancher Einheiten und auch hier modifizierten die Macher wieder gehörig die Balance. Zudem sind vier fantastische Karten enthalten, in die Sie sich im Mehrspielermodus stürzen. Der **Skinmod Camomod** lässt einige Soldaten im Spiel in neuem Glanz erstrahlen. Diese Modifikationen finden Sie auf unserer DVD. Den sehr interessanten **Battle of Legends**-Mod dagegen laden Sie sich auf der unten genannten Webseite herunter. Dieser vergrößert die Einheitenzusammensetzung und verpasst Relic Entertainments Strategie-Spiel etwas mehr Realismus. Mit diesen Modifikationen erleben Sie **Company of Heroes** mit Sicherheit völlig neu. (ab)

Info: www.hq-coh.com

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

AUF DVD
Mod

TEAMWORK Im Gegensatz zum Hauptspiel helfen Sie jetzt gemeinsam mit anderen Mitspielern der netten Alyx.

SCHUTZ Das Team bewacht den Raum, während Sie Alyx schützen. Dadurch erhält **Half-Life 2** eine sehr taktische Komponente.

Cooperation

Helden sind meist einsame Streiter, die jeder Gefahr trotzen und sich mutig einer Überzahl an Feinden stellen. Auch Gordon Freeman, der Protagonist von **Half-Life 2**, gehört dazu. Aber haben Sie sich nicht schon oft vorgestellt, wie es wäre, gemeinsam mit Freunden gegen die außerirdischen Combine zu Felde zu ziehen? Die riesigen Strider nicht nur mit computergesteuerten Helfern, sondern mit echten, menschlichen Mitspielern zu Fall zu bringen? Zusammen im Buggy über die Dünen zu rasen? Modderin Lisa „Rikku2000" Aiko hat sich diese lang gehegten Träume erfüllt und lässt Sie daran teilhaben. In **Half-Life 2: Cooperation** erleben Sie die Geschichte des Einzelspieler-Modus von Valves Ego-Shooter gemeinsam im Team.

Mehrspielervergnügen

Sie starten den Mod im Mehrspieler-Modus und beginnen auf der Karte Lobby, nachdem Sie sich für ein Spielermodell entschieden haben. Auf der ersten Map erreichen Sie schnell einen Raum, in dem viele Bilder hängen. Über diese Kunstwerke gelangen Sie in die einzelnen Spielabschnitte, die Sie natürlich am besten in der regulären Reihenfolge des Hauptspiels aufsuchen. In einer späteren Version der Modifikation will das Team automatische Levelübergänge integrieren. Doch auch so haben Sie jede Menge Spaß. Man fragt sich unweigerlich, wieso Valve einen solchen kooperativen Mehrspielermodus nicht selbst integriert hat. Denn gemeinsam mit Freunden macht das ohnehin schon fantastische **Half-Life 2** noch mehr Freude. Ein paar Kinderkrankheiten müssen die Entwickler allerdings noch ausmerzen, um ein reibungsloses Spielerlebnis zu präsentieren. Doch auch so haben Sie eine fantastische Zeit, die Sie unbedingt auskosten sollten. Installieren Sie den Mod von unserer DVD und haben Sie einfach Spaß. (ab)

Info: http://hl2cp.deltaforceteam.de

Quelldorf



AUF DVD
Mod

Tamriel lebt! Dank einer florierenden Modding-Gemeinde sprießen neue **Oblivion**-Abenteuer, -Landschaften und -Städte wie Pilze aus dem Boden. Ein besonders hübsches Exemplar ist die Modifikation **Quelldorf**. Die wirft Ihnen nicht nur eine frische Ortschaft mitsamt Quests auf den Monitor, sondern erweitert auch gleich die Gegend westlich der Stadt Bravil um einen Kanal inklusive Zugbrücke.

Mach dich auf die Socken

Lassen Sie das Nordtor Bravils hinter sich und halten Sie sich Richtung Westen. Schon nach wenigen Schritten sollte Ihnen der frisch ausgehobene Kanal mitsamt praktischer Zugbrücke ins Auge springen. Ein paar Meter weiter schickt Sie ein Wegweiser Richtung Quelldorf. Schon von weitem sieht der Kenner, dass hier nicht einfach nur ein paar Häuser hingestellt wurden. Die Macher haben das Dorf in eine malerische Bucht gebettet und liebevoll in Szene gesetzt. Der Hafen, die Kirche, der Wasserfall im Hintergrund – dieses Fleckchen Erde ist ein wahrer Augenschmaus. Halten Sie beim Umherstreifen Ausschau nach einem verlassenen Haus, es ist der Beginn eines netten kleinen Abenteuers. Auf der Suche nach dem Hausherrn stellen sich Ihnen zwar Banditen, der Menschen fressende Mampf und andere unangenehme Zeitgenossen in den Weg, doch die Mühe lohnt. Sie behalten das Haus nach erfolgreichem Abschluss. Wie so oft hat das Ganze aber einen Haken. Der Mod setzt massiv auf Gegenstände in den Außenbereichen, was sogar auf unseren Highend-PCs zu Performance-Problemen führte. Die Installation macht eine Änderung in der Oblivion.ini erforderlich, beachten Sie hierzu unbedingt die beiliegende Readme.txt. (jk)

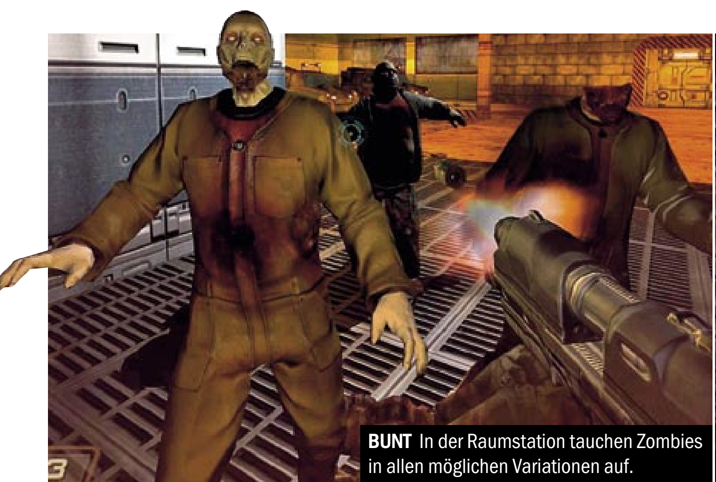
Info: http://tes-oblivion.de

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 1,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal



HARDWARE-HUNGER Westlich von Bravil liegt das malerische Städtchen Quelldorf. Die feine Optik und die vielen Details kosten ordentlich Rechenleistung.

TYPISCH In jedem gut sortierten Verlies treffen Sie auf Banditen. Diese Exemplare sind besonders gut gerüstet und schwer zu knacken.



BUNT In der Raumstation tauchen Zombies in allen möglichen Variationen auf.



DÜSTER Der Zombie Boney hat gegen das Maschinengewehrfeuer wenig Chancen.

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal

Dark Revelation

AUF DVD
Mod

Es wäre schon ein wenig merkwürdig, wenn in der außerirdischen Forschungsstation einer **Doom 3**-Modifikation alles glatt ginge. Natürlich tut es das in **Dark Revelation** nicht und Sie machen sich auf, dem Spuk auf den Grund zu gehen. In der virtuellen Haut des namenlosen **Doom 3**-Marine düsen Sie also ab ins Weltall und schaffen Ordnung. Wie nicht anders zu erwarten, stellen Sie im Laufe der Story fest, dass die Hölle wieder einmal ihre fürchterlichsten Kreaturen ausspuckt. Gute Mods müssen nicht immer gleich das Rad neu erfinden. Entwickler GodMode beweist mit seinem Erstlingswerk, dass es manchmal genügt, sich auf altbewährte Spielprinzipien zu verlassen.

Déjà-vu

Einige Stellen erinnern frappierend an die Anfänge des Genres, etwa wenn Sie in geometrisch angeordneten Labyrinthen nach Schlüsselkarten suchen. Im Gegensatz zu anderen **Doom 3**-Modifikationen tauchen Gegner fairerweise nicht ständig hinter Ihnen auf, sondern sind von Beginn an über die Raumbasis verteilt. Gelegentlich drücken Sie auch Schalter und finden erst später heraus, was diese tatsächlich bewirken. Dank des linearen Spielverlaufs ist das aber keine Hürde. Entscheiden Sie selbst, ob es Ihnen gefällt. Wer auf unkomplizierten und linearen Ballerspaß mit Gruselfaktor steht, sollte schleunigst unseren Silberling einwerfen und loslegen. Installieren Sie die pk4-Datei in Ihr „Doom 3\base"-Verzeichnis und starten Sie den Mod per Konsole („Strg" + „Alt" + ^) mit dem Befehl „map dark". (jk)

Info: www.doom3maps.org

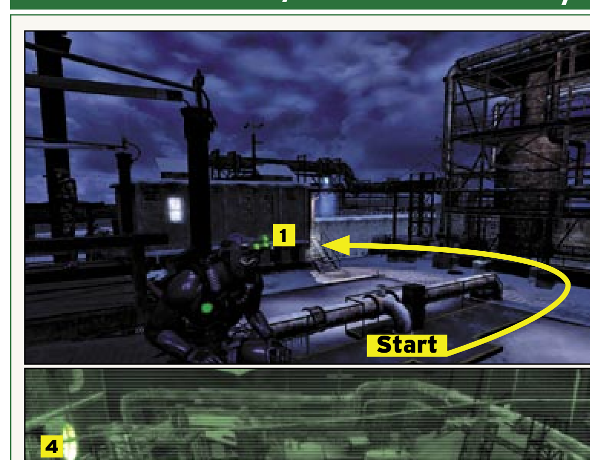
Splinter Cell: Double Agent

In den zehn actiongeladenen Missionen knistert die Spannung. Der Feind ist jetzt härter geworden. Sie auch? Wir zeigen Ihnen, wie Sam Fisher mit Ihrer Hilfe wieder einmal die Welt rettet.

Kurztipps

1. Wenn Sie die Gegner erschießen oder niederschlagen, legen Sie deren Körper am besten an einer dunklen Stelle ab. Falls andere Wachen über die Körper der Kameraden stolpern, lösen sie Alarm aus und suchen nach Ihnen.
2. Speichern Sie oft genug ab. Vor allem in den späteren Missionen reichen die automatischen Speicherpunkte nicht mehr aus. Es empfiehlt sich auch, vor Entscheidungsmomenten zu speichern. So beeinflussen Sie den Handlungsverlauf, ohne die ganze Mission noch einmal spielen zu müssen.
3. Nutzen Sie die Lichtschalter in den Missionen, um Dunkelheit zu schaffen. Sie werden dann nicht so leicht von Ihren Feinden entdeckt.
4. Die Laptops enthalten oft nützliche Informationen und Zugangscodes für die Sicherheitstüren und Waffenschränke. (ds)

Mission 1: Island/20 km von Akureyri entfernt, 03. September 2007



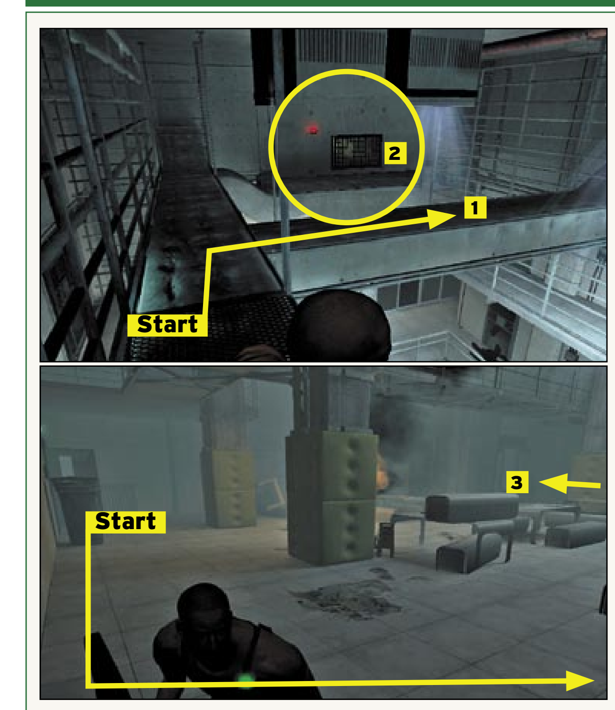
Diese Mission findet vor der eigentlichen Handlung statt. Sie spionieren mit Ihrem Partner eine geothermische Anlage aus.

Wo ist der Stromkasten?
Sam verlässt das Wasser und wendet sich links zu dem Nebengebäude [1], über dessen Tür ein Licht brennt. Öffnen Sie die Tür leise.
Neben dem Laptop im linken Eck des Raumes hängt ein Stromkasten. Durchtrennen Sie das Stromkabel mit dem Messer.

Wie dringe ich in das Gelände ein?
Klettern Sie über den abgeschalteten Zaun und gehen Sie links zur Leiter. Auf der Plattform springen Sie zum Seil hinauf. Weiter geht es zur Plattform vor Ihnen und die Treppe runter zu dem Gebäude mit den Sandsäcken. Mit dem Laptop auf dem Schreibtisch öffnet Sam das Tor. Zwischen den Aufbauten [2] nimmt er Kurs auf den Wassertank [3]. Oben auf dem Wassertank greifen Sie sich das Drahtseil und hangeln daran zur Plattform gegenüber. Jetzt sind Sie beim Luftabzug [4] angelangt.

Wie verhindert man den Raketenstart?
Hangeln Sie sich am Vorsprung weiter nach links, springen Sie über das Geländer und gehen Sie den Gang entlang – an dessen Ende geht es rechts über den Spalt weiter. Steigen Sie die Treppe zur nächsten Etage hinab. Dort befindet sich eine Kabine, in der Sam die Konsole aktiviert. Gehen Sie nun eine Etage tiefer. Wenden Sie sich nach rechts und laufen Sie zur Rakete. An der Hülle befindet sich ein Rad, das Sie drehen müssen. Anschließend geht Sam zur Konsole auf der Plattform. Sie aktivieren die Konsole und fahren mit der Rampe wieder in die obere Etage. Im diesem Stockwerk ist an der Rakete ein LCD. Hacken Sie sich dort ein, um den Abschuss zu verhindern. Jetzt haben Sie nur noch 60 Sekunden Zeit, um zu verschwinden. Rechts neben der Rakete klettern Sie die beiden Leitern hinauf. Greifen Sie das Seil, das Ihnen von oben heruntergelassen wird.

Mission 2: USA/Kansas/Ellsworth Bundesgefängnis, sechs Monate später



Im Gefängnis verhilft Sam einem Terroristen zur Flucht, um in dessen Organisation aufgenommen zu werden. Sam wird auf den Terroristen angesetzt.

Wie komme ich in den Zellentrakt?
Reißen Sie das Poster von der Wand und kriechen Sie durch den Tunnel. Über das rote Rohr geht es auf die Plattform und weiter durch den Schacht.

Wie erreicht man den zentralen Blockturm, ohne Alarm auszulösen?
Weiter geht es zum Lüftungsschacht [1] und über das rote Rohr an der Decke zu dem Gitter [2]. Durch den Schacht erreicht Sam den Überwachungsraum. Dort überwältigen Sie die Wache, die Ihnen den Code für die Sicherheitstüren und den Waffenschrank gibt. Gehen Sie nun über das Treppenhaus zur Wachstation. Dort schalten Sie den Metalldetektor aus. Der Weg führt Sie weiter zur Messe. Hier gehen Sie nach rechts zu der Essensausgabe und anschließend zur Tür [3]. Sie sind nun im Sportbereich und gelangen über die Treppe zu dem zentralen Blockturm.

Wo öffne ich die Zellen für den Aufstand?
Im zentralen Blockturm auf der zweiten Etage findet Sam einen Schreibtisch vor. Mit dem Laptop öffnen Sie die Zellentüren für den Aufstand.

Wie rette ich Jamie vor den Wachen?
Im zentralen Blockturm nutzt man den Fahrstuhl vom dritten in den vierten Stock. Auf der linken Seite ist ein Loch in der Glasscheibe. An der Wand erklimmen Sie das Rohr und hangeln auf das Dach des Turms, balancieren über den Stahlträger und drücken sich durch das Loch in der Glasfront hinaus aufs Gefängnisdach.

Kapern des Nachrichtenhelikopters
Haben Sie Jamie auf dem Dach gerettet, geht es weiter nach hinten über die Treppen zu dem Haus, aus dessen Fenster Licht auf den Platz fällt. Mithilfe der Leiter im Inneren gelangen Sie auf das Flachdach.

Mission 3: USA/New York City/JBA-Hauptquartier, 02. Februar 2008

Zum ersten Mal sind Sie in dem Geheimversteck der Terroristen. Dort führt Sam Aufträge für die NSA durch.

Wie komme ich auf das Dach?
Im Gesellschaftsraum ist eine Leiter [1], die ins Obergeschoss führt. Gehen Sie zu den zwei Herren, die den Luftabzug warten. In deren Nähe bewegt sich Sam am besten ganz langsam. Wenn beide mit dem Ventilator beschäftigt sind, schlüpfen Sie in den Tunnel. Über die Leiter am Ende gelangt NSA-Agent Fisher nun auf das Dach. Achtung vor der Wache, die nicht zu Ihnen blicken darf, wenn Sie von der Leiter auf das Dach steigen.

Wo ist die Antenne?
Fisher verlässt den Leiterschacht [2] und geht nach rechts den Eisenzaun entlang. Auch hier gilt Vorsicht vor einer weiteren Wache, die ihre Runden auf dem Dach dreht. Hinter den Kisten gehen Sie in Deckung. Durch die offene Tür im Eisenzaun [3] gelangen Sie zu der Antenne [4].

Wo finde ich die Krankenakten?
Auf der Krankenstation [5] treffen Sie auf Enrica, die nach einer Weile in das Hinterzimmer verschwindet. Öffnen Sie leise die Tür und schleichen Sie zum Schreibtisch direkt vor Ihnen. Dort nehmen Sie die Krankenakten an sich. Am Laptop erhalten Sie noch nützliche Informationen.

Auf zum Serverraum!
Im Gesellschaftsraum gehen Sie die Treppe runter und geradeaus weiter [6]. Im nächsten Raum finden Sie eine Gittertür samt Sicherheitsschloss vor. Um ungesehen durch die Tür zu kommen, betätigt man den Lichtschalter links neben dem LCD. Danach wenden Sie sich nach links und drücken sich hinter dem Schreibtisch vorbei. Achtung vor der Videokamera! Beziehen Sie in der Ecke links von der Tür Stellung und warten Sie, bis Jamie den Raum verlässt. Danach öffnen Sie die Tür, deaktivieren den Lichtschalter rechts der Tür und warten, bis eine weitere Wache verschwindet. Gehen Sie die Eisentreppe hinauf und nach links zur Luke. Unterhalb des Ganges gelangen Sie durch eine weitere Luke ungesehen zu dem JBA-Server. Am Schreibtisch mit dem Laptop finden Sie die Berufsinformation zu Jamie Washington. Verlassen Sie den Bereich wieder über die beiden Luken.

Feuer frei!
Um am Schießstand besser zu zielen, drücken Sie die rechte Maustaste.

Training ist alles!
Achten Sie beim Durchlaufen des Trainingparcours auf die Laserfallen.

Mission 4: Okhotsksee/200 km vor der sibirischen Küste, 05. Februar 2008



Der erste Gegenauftrag der Terroristengruppe. Sam muss im ewigen Eis einen Supertanker infiltrieren.

Wie komme ich zum Supertanker?
Nachdem unser Held die Ausrüstung wiederbeschafft hat, springt er in den See und taucht zur Sicherheitsbasis. In der Eisdecke finden sich dünne Stellen, die Sam einschlagen kann. Bei dem Loch in der Holzbaracke klettern Sie aus dem Wasser und deaktivieren die Stromgeneratoren. Die Wachen werden den Vorfall untersuchen und Sie können die Gegner bequem eliminieren. In der Mitte des Platzes finden Sie die Konsole [1], um den Eisberg zu sprengen. Durch das entstandene Loch [2] gelangen Sie ungesehen zu dem Supertanker.

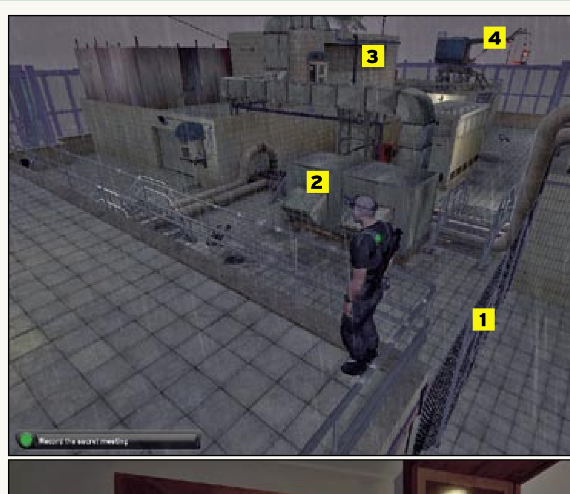
Wie komme ich an Bord?
Zuerst bringt Sam die zwei Feinde bei den Kisten hinterrücks um die Ecke. Danach springen Sie in das Wasser und eliminieren die Wache auf dem Schlauchboot. Auf dem Holzpier [3] drücken Sie die Konsole – ein weiteres Schlauchboot wird alsdann herabgelassen. Nun müssen Sie nur noch einsteigen und den Knopf drücken.

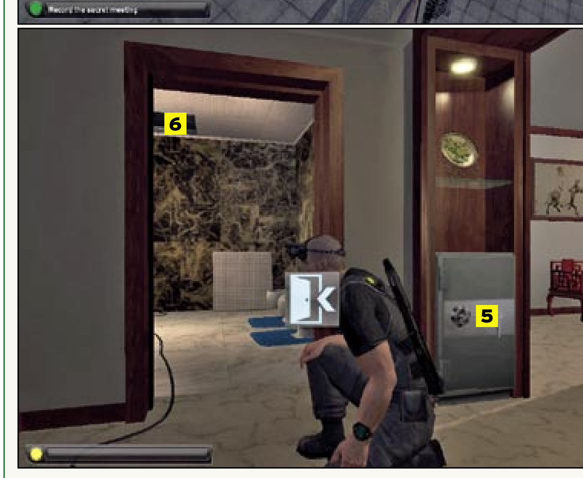
Ausschalten der Bordmannschaft am Heck
Arbeiten Sie sich zum Heck vor, indem Sam die Wache auf Ihrer Etage und auf der Gangway oberhalb aufmischt. Kurz vor Ende des Aufbaus [4] betätigt Mr. Fisher den Lichtschalter, um das Licht auf dem Heck auszuschalten. Am Heck befindet sich ein Mast [5] mit einem beleuchteten Podium an der Spitze. Wenn der Schneesturm sich verdichtet hat, klettern Sie ungesehen am Seil empor. Von dieser Position aus schalten Sie die Wachen ganz einfach mit dem Gewehr aus.

Überwältigen Sie den Kapitän!
Am Bug befindet sich eine Luke, die zu den Maschinenräumen führt. In der Dunkelheit schleichen Sie sich nach unten. Anschließend geht es weiter zu dem Raum, an dessen Boden eine Schiffsschraube ist. Diese schalten Sie mit der Konsole rechts der Tür ab und springen ins Wasser. Durch den Tunnel kommt man unter der Position des Kapitäns heraus. Der Kapitän wandert auf der Kreuzung der Gänge hin und her. Springen Sie zu dem Geländer hoch und lassen Sie sich dort hängen. Wenn der Kapitän an Ihnen vorbeigegangen ist, klettert Sam über das Geländer und schleicht auf den Bösewicht zu. Von hinten lässt sich der Kapitän überwältigen, ohne dass dieser das Schiff in die Luft jagen kann. Über die Leiter gelangen Sie zur Abholzone.

S

Mission 5: China/Shanghai, 06. Februar 2008





Die Reise führt Sie in die Megacity Shanghai. Hier erhalten Sie gleichzeitig Aufträge der Terroristen und der NSA.

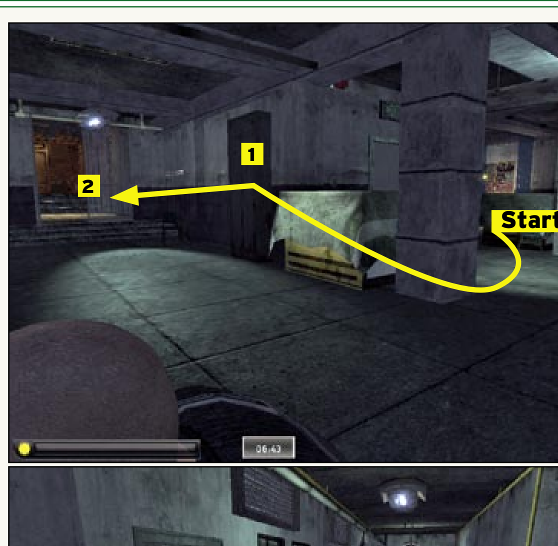
Wie kommt man zur Abhörposition?
Erst mal müssen Sie einen Weg in den abgesperrten Bereich finden. Dazu gehen Sie zu dem Zaun [1], warten, bis die Wachen verschwunden sind, und klettern über den Zaun. Zwischen den Aufbauten [2] rechts geht es zu einem Gebäude mit einer Antenne auf dem Dach. Gehen Sie die Treppe hinauf und wenden Sie sich nach links zu dem Verteilerkasten [3]. Benutzen Sie den Kasten, um den Kran zu aktivieren. Über den Kran [4] seilt sich Sam zu einer Hebebühne ab und balanciert links zu dem blinkenden Rohr. Dadurch gelangen Sie eine Etage tiefer. Anschließend geht es weiter nach rechts, bis das Symbol für das Abseilen erscheint. Seilen Sie sich zu der Etage ab, vor dessen Fenster keine Vorhänge sind. Nun benutzen Sie das Lasermikrofon zum Aufzeichnen.

Wie entkomme ich dem Suchhelikopter?
Mit dem Seil geht es nach unten, bis Sam automatisch vom Seil auf den Vorsprung wechselt. Weiter geht es nach links zu dem Fenster mit dem Ventilator. Unter dem Fenster lässt man sich an den Händen nach unten. Eine Wache schaut aus dem Fenster, die von Ihnen an die frische Luft gesetzt wird.

Wo befindet sich das rote Quecksilber?
Das Objekt der Begierde finden Sie im Raum des zuvor abgehörten Geheimgesprächs. In diesen Raum gelangen Sie über die Wäscherei. Hinter den linken Waschmaschinen im hinteren Raum kommen Sie zu einem Schacht. Sam klettert nun das Rohr zu einer Plattform empor. Durch den Lüftungsschacht und den begehbaren Kleiderschrank kommen Sie in die Suite. Sie deaktivieren zunächst den Lichtschalter an der Bar. Lassen Sie zuerst das JBA-Mitglied zu der Tür gehen, hinter der das Gespräch stattgefunden hat. Danach deaktivieren Sie den Lichtschalter beim Durchgang links zur Toilette. Rechts neben der Toilettentür befindet sich der Safe [5] mit dem Quecksilber.

Wie gelange ich in Aswats Zimmer?
Gehen Sie anschließend auf die Toilette. Unser „Man in Black" kriecht in den Lüftungsschacht [6]. Sie durchqueren den Raum und kommen über die Leiter unterhalb der Dachkuppel raus. Am Abgrund seilen Sie sich ab. Um weiter nach unten zu gelangen, nutzen Sie den rechten, dann den linken Aufzug. Über das Gerüst, auf dem ein Scheinwerfer montiert ist, gelangt Sam auf den Gang zu Aswats Zimmer.

Mission 6: USA/New York City/JBA-Hauptquartier, 22. Februar 2008





Wieder zurück im geheimen Unterschlupf, sammeln Sie mehr Informationen über die Terrororganisation.

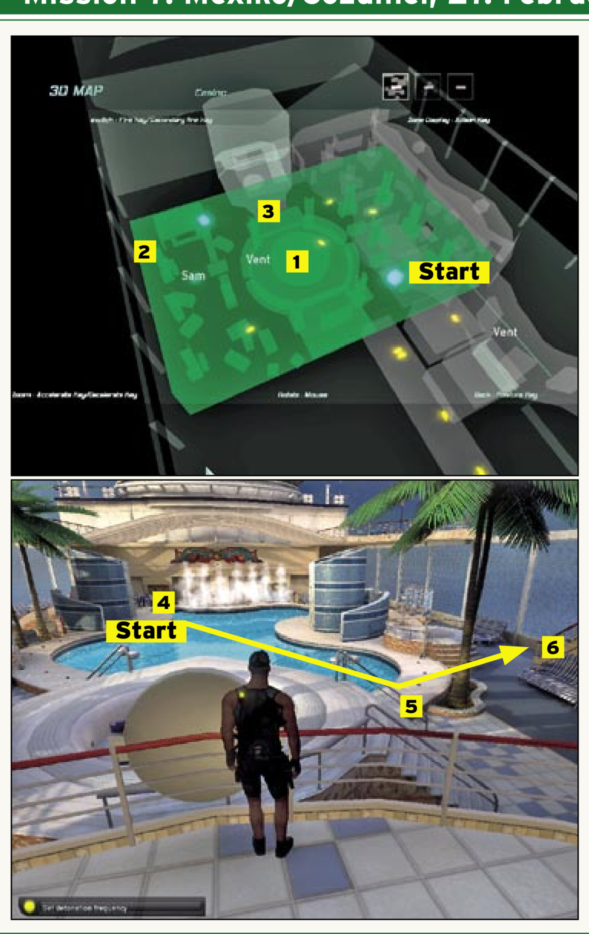
Woher bekomme ich die Stimmaufzeichnungen?
Da die JBA-Mitglieder ständig auf Achse sind, kann man keine bestimmten Positionen angeben. Für das Aufzeichnen benutzen Sie das Mikrofon, Sie sollten bei der Aufzeichnung immer im Dunkeln bleiben. Häufiger Aufenthaltsort der JBA-Mitglieder sind ihre Arbeitsplätze oder Büros.

Wie komme ich ungesehen zu Emiles Zimmer?
Dazu brauchen Sie eine Stimmaufzeichnung für die Sicherheitstür. Über das Treppenhaus, in dem Sie bei Mission 3 angefangen haben, gelangen Sie zu einer der Sicherheitstüren. Haben Sie die Tür passiert, schleichen Sie rechts um die Ecke und verstecken sich im Wandschrank [1]. Um ungesehen die Glastür [2] zu öffnen, machen Sie das Licht aus. Der Lichtschalter befindet sich links neben der Tür. Die Tür müssen Sie mit einem Dietrich öffnen. Anschließend deaktiviert Sam den Lichtschalter rechts und geht weiter zu Emiles Zimmertür, die mit einem Zugangscode gesichert ist. Drinnen öffnen Sie nicht sofort den Safe, sondern verstecken sich erst mal in einer finsteren Ecke bei den Vorhängen, da Emile das Zimmer betritt.

Woher bekomme ich die Personeninformationen?
Die Information zu Emile befindet sich in seinen Privatgemächern, die Sie durch die Seitentür in der Nähe des Safes in einem Aktenschrank erreichen.
Enricas [3], Jamies und Daytons [4] Information finden Sie in den Nachttischen in deren Schlafzimmern auf derselben Etage wie Emiles Zimmer. Zum Schluss sammelt Sam im Büro von Moss dessen Information aus einer Schublade ein.

Wo finde ich die Berufsinformationen?
Eine Berufsinformation ist ebenfalls in Emiles Zimmer mit dem Safe. Rechts neben der Eingangstür steht ein Aktenschrank, in dem die Beschreibung liegt. Enricas Information liegt auf ihrem Arbeitsplatz. Dazu müssen Sie zu dem Raum zurückkehren, in dem die Minen zusammengesetzt werden mussten. Durch die Sicherheitstür geht es die Treppe hinauf. Achtung vor der Kamera, wenn Sie sich nach links wenden. Das Wasserrohr an der Decke benutzen Sie, um sich an der Kamera vorbeizumogeln. Nun sind Sie vor der Tür zu Enricas Arbeitsplatz angelangt. Drinnen schleichen Sie hinter dem Schreibtisch entlang zu einem Aktenschrank in der Ecke.

Mission 7: Mexiko/Cozumel, 27. Februar 2008



Auf einem Luxusschiff vor der Küste Mexikos soll Sam Fisher eine Bombe für die Unterweltgruppe deponieren.

Wie gelange ich ungesehen in das Casino?
Verlassen Sie das Zimmer über den Balkon und klettern Sie über das Geländer. An der Außenfassade hangeln Sie sich rechts zu dem Vorsprung vor, klettern hinauf und greifen nach links zum Balkon. Die beiden Wachen verschwinden nach einer Weile wieder nach drinnen. Springen Sie nun über das Geländer und betreten Sie das Casino.

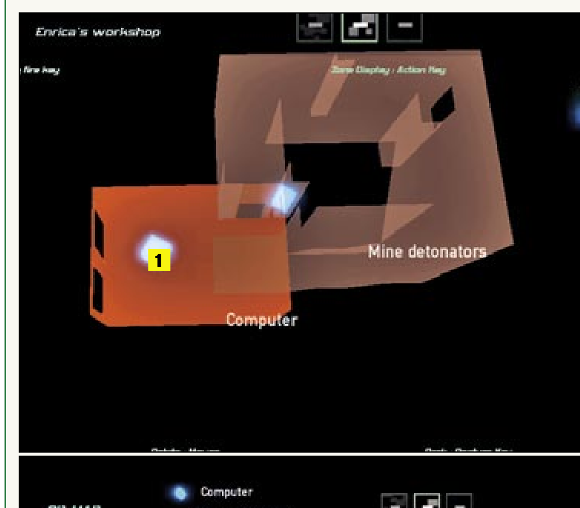
Vom Casino zur Bar
In der Dunkelheit schleicht der Held Fisher über das Podium in der Mitte [1] zur offenen Tür in der linken Ecke [2]. Der Eingang wird von einer Kamera überwacht. Wenn diese nach rechts schwenkt, betritt man den Raum und schaltet das Licht direkt unter der Kamera aus. Werfen Sie die Rauchgranate in den Luftschacht. Verlassen Sie den Raum wieder und wenden Sie sich nach links zur Casinotür [3]. Die Wachen davor muss Sam natürlich ruhig stellen. Im Treppenhaus gehen Sie nun die Treppe rauf. In der Bar geht's weiter auf den Balkon und durch die nächste Tür wieder rein. Hinter der Schwingtür stehen zwei Wachen vorm Aufzug. Mit einer Schallgranate ködern Sie die Kameraden und schalten diese mit dem Elektroschocker aus.

Der Weg zur Brücke
Mit dem Aufzug geht es nach oben. Dort wollen auch gleich die Wachen den Aufzug untersuchen. Um ungesehen zu bleiben, klettern Sie durch den Notausstieg auf den Aufzug. Der Weg zur Brücke führt über den Badebereich. Den Swimmingpool [4] nutzen Sie sinnvoll, tauchen bis ans andere Ende [5]. Nun die Treppe [6] rauf zum Eingang der Sauna. Drinnen schaltet man das Licht aus, worauf die Suchmannschaften nervös werden und hereinkommen. Überwältigen Sie die Wachen und ziehen Sie sich danach am Springbrunnen hoch. Weiter geht es durch den Luftschacht. Die Wachen auf der Brücke werden mit einem gekonnten Katz-und-Maus-Spiel hinter den Schreibtischen ausgeschaltet.

Die Bombe tickt ...
Über das Seil am Balkon der Brücke gleiten Sie zu dem Standort, an dem die Bombe positioniert wird. Um den Code an die NSA zu übermitteln, muss Sam die Bombe noch einmal untersuchen.

Flucht
Vom Schiff verschwinden Sie über die Seitentür am Bug. Verlassen Sie den Raum mit der Bombe und gehen Sie nach rechts.

Mission 8: USA/New York City/JBA-Hauptquartier, 28. Februar 2008





Die NSA verlangt immer mehr Informationen von Ihnen. Auch die JBA will sich der Spezialfähigkeiten von Sam bedienen.

Woher bekomme ich die Fingerabdrücke?
Emile bittet Sam, für ihn eine E-Mail auf einem Laptop zu entschlüsseln. Vom Tisch bekommt man seine Fingerabdrücke. Enricas Fingerabdrücke kann man entweder vom Mikroskop auf der Krankenstation scannen oder vom Laptop an Enricas Arbeitsplatz. Am Zahlenschloss des Gittertors zum Serverraum entnehmen Sie Daytons Fingerabdrücke. Jamies und Moss' Fingerabdrücke finden Sie jeweils in den Büros der beiden.

Wo finde ich Enricas Deaktivierungscode für die Bombe?
Den Code für das Abschalten der Bombe findet man auf dem Computer [1] an Enricas Arbeitsplatz. Dazu hackt man den Sicherheitszugriff und der Code ist gefunden. Währenddessen bekommt Enrica einen Anruf von Jamie. Also machen Sie schnell, denn anschließend kommt sie zu dem Computer rüber.

Entschlüsseln der E-Mail

Oberseite des Würfels

|010|000|
|001|011|

Unterseite des Würfels

|100|110|
|111|101|

Mantel des Würfels

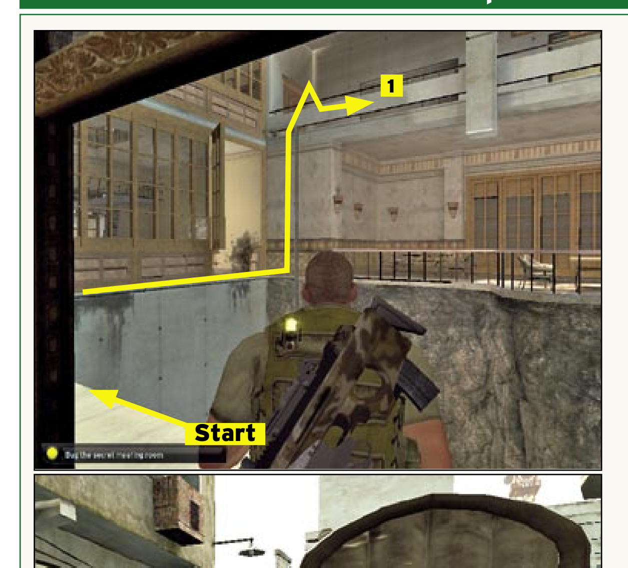
|000 |001| |010|011| |100|101|
|110|111| |000|001| |010|011|

|110 |111|
|100 |101|

Wo hinterlasse ich den Beweis für die Bombe?
Den Nachweis für die Bombe hinterlässt man im Überwachungsraum. Dazu wird ein Fingerabdruck benötigt, den man von Emile vom Laptop hat. Gehen Sie in den Flur bei Jamies und Daytons Quartieren. Die letzte Tür links [2] führt zum Hochsicherheitskorridor. Folgen Sie dem Weg nach links und um den Gitteraufbau herum. Achten Sie auf die Wache, die hinter dem Gitter sitzt. Die letzte Tür auf der rechten Seite ist Ihr Ziel. Da der Raum sehr klein ist, müssen Sie sehr behutsam vorgehen. Wenn beide Wachen aus dem Fenster sehen, laden Sie auf dem Laptop [3] den Nachweis hoch.

S

Mission 9: Demokratische Republik Kongo/Kinshasa, 01. März 2008

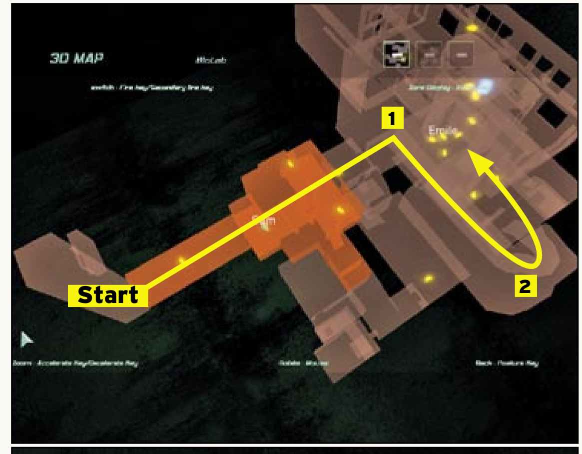


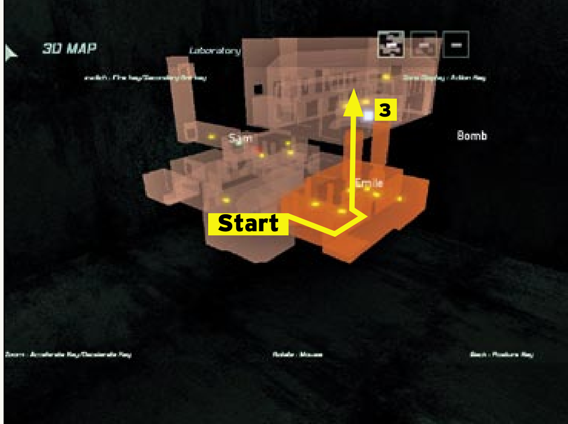
Mitten im Bürgerkrieg zwischen Rebellen und Armee durchqueren Sie die Stadt, um einen Verräter innerhalb der JBA zu entlarven.

Der Weg zu dem Besprechungsraum?
A) Wenden Sie sich vom Lastwagen nach links, gehen Sie zum Aufzug gegenüber, dann kommen Sie schließlich vor der Küche raus. Durch die Küche geht es weiter zum Restaurant. Warten Sie, bis die Rebellen aus den Fenstern schießen. Hinter den umgestürzten Tischen schleicht man zu einem kaputten Fenster und klettert hinaus. Hangeln Sie sich zu dem Balkon gegenüber.
B) Steigen Sie durch das Fenster [1] ein und betreten Sie den Gang. Über die große Tür links gelangt man in eine Suite und über deren Balkon auf einen Vorsprung. Über das Gerüst kommen Sie anschließend aufs Dach, benutzen die Leiter und gehen zwischen den Aufbauten zu dem Gebäude mit der Treppe. Drinnen muss erst die Laserfalle von Ihnen ausgeschaltet werden. Dazu hackt man den Sicherungskasten und gelangt über den Schacht in die Halle mit dem hermetisch abgeschotteten Besprechungsraum.
C) Kriechen Sie unter dem Glasbau hindurch und klettern Sie anschließend das silberne Rohr hoch. Nun ist man an der Decke des Besprechungsraumes, den Fisher über die Luke betritt. Jetzt müssen Sie noch die Laserfallen überwinden und das Mikro am Konferenztisch montieren. Die bösen Buben betreten nun den Raum. Bleiben Sie an der Decke hängen, bis die Gesellschaft den Raum wieder verlassen hat. Die Laserfallen wurden deaktiviert und Sie können durch den Eingang verschwinden.

Wie gelange ich zu dem Funkturm und den Aufzeichnungen?
Bei der Tiefgarage geht's nach rechts. Geradeaus weiter und etwas links gehalten gelangen Sie in einen Hinterhof. Diesen durchquert man und schleicht auf das Gebäude mit der Wache auf dem Holzgerüst zu. Achten Sie stets auf die Rebellen, die bei Sichtkontakt auf Sie schießen. Links geht es eine Leiter hinauf. Folgen Sie dem Weg, rutschen Sie das Seil entlang. Um die Ecke befindet sich eine Treppe. Gehen Sie rauf in den Raum – dort ist die Geisel und auch Munition für Ihr Gewehr. Aus dem Fenster erschießt man die Gegner auf den Dächern. Nun die Treppe runter, nach links an dem LKW vorbei zum Eingang links [2]. Sie gelangen zu einem Minenfeld, das nur an der Wand passiert werden kann. Auf dem weiteren Vormarsch stößt man auf Armeezelte. Im ersten Zelt erhalten Sie die Aufzeichnungen. An den Stromgeneratoren schaltet man den Strom für den elektrischen Zaun ab und erreicht durch die Gittertür den Funkturm.

Mission 10: USA/New York City/JBA-Hauptquartier, 06. März 2008





Die Lage spitzt sich zu. Vor dem Versteck hat eine Spezialeinheit Stellung bezogen und Ihr Auftrag ist klar: Stoppen Sie die Terroristen! Um jeden Preis!

Entscheiden Sie sich, die Geisel zu töten, können Sie ungehindert durch das Hauptquartier gehen. Stattdessen kann Sam auch Jamie erschießen, jedoch wird dadurch Jagd auf ihn gemacht.

Wie verhindere ich die Bombenexplosion?
A) Zuerst benötigen Sie einen Iris-Scan. Falls Jamie von Ihnen ausgeschaltet wurde, hat man gleich einen Scan. Wenn nicht, muss erst ein JBA-Mitglied getötet werden. Dafür kommen nur Emile, Dayton, Jamie, Enrica und Moss infrage. Die beste Möglichkeit ist es, Dayton im Serverraum zu töten und von ihm die Iris zu scannen.
B) Kämpfen Sie anschließend den Weg zu der Sicherheitstür bei Jamies und Daytons Quartier frei. Durch die Fingerabdrücke bekommen Sie Zugriff und können weitergehen. Nach der nächsten Tür geht es rechts zum Aufzug. Hier kommt der Iris-Scan zum Einsatz, um die Aufzugtür zu öffnen.
C) Im Biolabor angelangt, schaltet man das Licht aus, worauf eine Wache hereinkommt. Im Gang ist ein weiterer Lichtschalter, den man deaktiviert. Nun werden alle Personen ziemlich nervös und suchen den Grund für die Dunkelheit. Das gibt Ihnen die Gelegenheit, einen nach dem anderen auszuschalten, darunter auch Jamie (falls Sie die Geisel im Verhörraum getötet haben), dessen Iris Sie auch gleich scannen.
4. Geradeaus geht es durch den Dekontaminationsbereich [1]. Durch den Glastunnel [2] gelangen wir zum Labor. Hier müssen alle Wachen schlafen gelegt werden, damit Sie ungehindert vorrücken können. In das Labor gelangen Sie über die Sicherheitstür.
5. Über die Leiter im Labor klettern Sie zum Techniklabor. Dort befindet sich die Bombe. Räumen Sie Emile aus dem Weg, der sich an der Bombe [3] zu schaffen macht. Scannen Sie anschließend seine Iris. Zusätzlich sind noch zwei weitere Wachen im Raum verteilt. Nachdem die bösen Jungs kein Problem mehr darstellen, entschärfen Sie die Bombe. Dabei muss sehr schnell vorgegangen werden, die Zeit drängt. Ist die Bombe deaktiviert, stürmt eine SWAT-Einheit das Gebäude.

Zum Schluss ...
Eine Kurzmission ist die Entschärfung der Bombe auf einem Boot vor der Freiheitsstatue. Alle Wachen und Moss müssen eliminiert werden, bevor die letzte Bombe abgeschaltet werden kann. Auch hier sitzt Ihnen die Zeit im Nacken. Anschließend springen Sie sofort ins Wasser.


WANTED: Die besten
Hack'n'Slayer Deutschlands
Sie vertilgen den Teufel zum Frühstück?
Mit den Titanen essen Sie beim Griechen?
Und das Abendmahl ist ihnen heilig?
Dann sind Sie genau unser Typ!
Bewerben Sie sich jetzt
unter info@deepsilver.com (mit Altersangabe und Postadresse) und testen Sie das neue Hardcore Action-RPG
DAWN OF MAGIC
zur exklusiven Vorpremiere in München.
Teilnahme an der Sneak Preview ab 18 Jahren.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Änderungen vorbehalten.
1C COMPANY
SKY FALLEN
DEEP SILVER
PC DVD ROM
HTTP://DOM.DEEPSILVER.COM

Warhammer: Mark of Chaos

Wenn das Chaos herrscht, muss nicht immer zwangsläufig vom Zustand Ihrer Bude die Rede sein. In unserem Fall bedroht eine finstere Macht die imperiale Welt von Warhammer. Wir zeigen Ihnen, wie Sie der Plage Herr werden.

Zeit lassen, auch wenn's hektisch zugeht

1. Bei den meisten Missionen herrscht kein zeitlicher Druck. In diesen Fällen ist es ratsam, tunlichst die komplette Karte mit Ihrer Armee zu erkunden. So stöbern Sie versteckte Gegnergruppen auf, die in der Regel Goldkisten oder zusätzliche Gegenstände bewachen.
2. Häuser und Zelte dienen ebenfalls oft als Versteck für Gold und Gegenstände. Setzen Sie Ihre Truppen als Abrisskommando ein, um an die Wertsachen zu gelangen.
3. Denken Sie daran, dass jede Mission automatisch endet, sobald das Hauptziel erreicht ist. Sie können also nicht noch im Nachhinein über die Karte wandern, um gefundene Gegenstände einzusammeln, das muss im „Vorbeigehen" passieren.
4. Belagerungsszenarien sind immer mit einem Countdown verbunden. Sie können aber trotzdem in der Regel einen Helden oder ein Regiment dafür benutzen, um fallen gelassene Gegenstände rechtzeitig einzusammeln.
5. Denken Sie daran, dass Sie Stefan von Kessel auch als berittenen Helden in die Schlacht schicken können. Dadurch ist er wesentlich flinker und macht schneller Beute.

Geld scheffeln

1. Oberstes Ziel sollte stets sein, eine Schlacht mit möglichst wenig Verlusten in den eigenen Reihen zu beenden. Das spart Ihnen auf Dauer Kosten.
2. Die vielen Gegenstände, die Sie im Verlauf der Kampagne finden, lesen sich zwar alle recht nett und praktisch, doch im Test benötigten wir außer besserer Rüstung und Bewaffnung keinerlei Tränke oder sonstige Energiespender. Verkaufen Sie daher solch überflüssiges Gerödel ruhigen Gewissens in den Zeughäusern.

Die goldene Taktikregel

1. In den zeitlich unbegrenzten Schlachten ist es am besten, seine Truppen einfach am Startplatz verharren zu lassen. Die Gegner rücken normalerweise langsam auf Ihr Heer zu.
2. Für die Truppenaufstellung gilt ganz klassisch: Nahkämpfer nach vorn, dann Fernkämpfer, dahinter Artillerie. Kavallerie gehört an die Flanken, sodass schnelle Ausfälle oder Vorstöße möglich sind.

Helden richtig aufwerten

1. Im Verlauf der imperialen Kampagne bestreiten Sie mehrere Duelle mit den Champions des Chaos. Es ist sinnvoll, dafür die Haupthelden (Stefan von Kessel und Aurelion) entsprechend aufzuwerten. Investieren Sie fleißig Skillpunkte in die Duellfertigkeiten, dann sind die Zweikämpfe nur noch ein Klacks für Ihre Streiter.
2. Ihre zusätzlichen Helden (Paladin, Magier) bilden Sie besser in den Helden- oder Führungsfertigkeiten aus. Machen Sie die Entscheidung der Punktvergabe von Ihrer Spielweise abhängig – soll der Held beispielsweise überwiegend solo im Einsatz sein, spendieren Sie ihm hauptsächlich Heldenfertigeiten.

Truppenhandhabung

1. Stellen Sie sicher, dass Ihre Truppenstärke vor jeder Schlacht wieder komplett aufgefüllt ist. Fehlende Truppen stocken Sie in Lagern und Städten auf.
2. Investieren Sie Ihr gewonnenes Gold frühzeitig in die Truppen-Upgrades. Leisten Sie sich zuerst Waffen- und Rüstungsverbesserungen. Wenn Sie Geld übrig haben, spendieren Sie zusätzliche Banner (Moralschub).
3. Es ist auf jeden Fall besser, die vorhandenen Kerneinheiten am Leben zu erhalten und nach jeder Schlacht zu verbessern, als stets neue und damit unerfahrene Truppen anzuwerben.
4. Führen Sie am besten eine gut gemischte Truppe in die Schlachten. Musketenschützen, Schwert- und Speerkämpfer sowie Kavallerie sind immer eine gute Wahl.
5. In der Regel haben Sie genügend Gold übrig, um sich die Segnungen für alle Einheiten zu leisten. Dies ist etwa ab dem dritten Kapitel durchaus hilfreich.

Artillerie richtig einsetzen

1. Die mächtigen Geschosswaffen sind sehr effektiv gegen feindliche, aber auch eigene Einheiten. Achten Sie darauf, dass die Artillerieeinheiten nicht gerade auf Truppen feuern, die sich mit Ihren eigenen Kämpfern im Clinch befinden.
2. Der beste Weg ist, die Geschütze im Vorfeld aus großer Entfernung auf anrückende Gegnerhorden feuern zu lassen. Unterbinden Sie dazu auch den automatischen Feuerbefehl im Einheitenmenü.
3. Bei Burgbelagerungen sind Geschütze der Schlüssel zum Erfolg. Konzentrieren Sie das Geschützfeuer auf eine Mauerstelle – schon bald schlagen Sie eine Bresche und sind in der Lage, die Feste stürmen. Die Kosten für Leitern und Pulverfässer können Sie daher locker einsparen.

Heldenalltag

1. Die Truppenanführer eignen sich bestens, um das Gelände auszukundschaften. Geraten diese dabei in einen Hinterhalt, haben sie genug Kampfkraft, um standzuhalten, bis Ihr Heer nachrückt.
2. Vergessen Sie nicht, dass während eines Duells zwischen zwei Champions immer noch die Schlacht tobt – sprich, Sie dürfen Ihr übriges Heer und die entsprechenden Aktionen nicht aus den Augen verlieren. (sw)


LEHRSTUNDE Bei der Punkteverteilung für Ihre Helden ist es ratsam, die Hauptfigur konsequent im Duell-Baum hochzupowern, da sie die meisten Zweikämpfe austrägt.

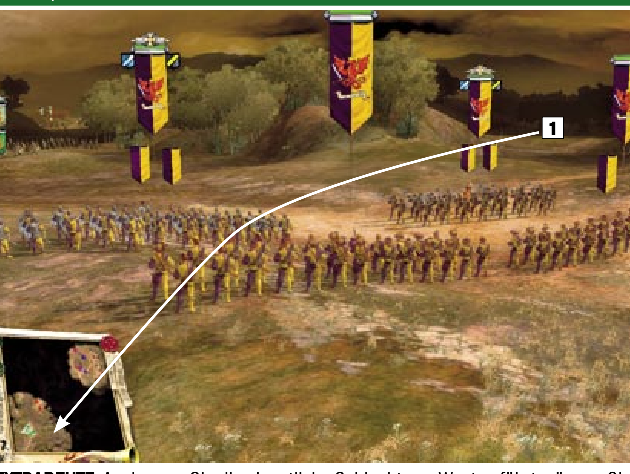

DUELLANTEN Spezielle Tipps zu den verschiedenen Duell-Gegnern sparen wir uns, da diese Zweikämpfe recht leicht sind, wenn Sie Ihren Haupthelden hochpowern.

Kapitel 1-1: Turm der Finsternis



SCHATZSUCHE Etwas weiter westlich von Ihrem Startpunkt bewacht ein Barbarentrupp eine Schatztruhe (1). Nehmen Sie sich die Zeit, diese zu erbeuten.

Kapitel 1-2: Retter



EXTRABEUTE Auch wenn Sie die eigentliche Schlacht gen Westen führt, gönnen Sie sich einen kurzen Abstecher nach Osten (1). Die Zelte dort bergen Schätze.

Kapitel 1-3: Grüne Dämmerung

Die Chaostruppen führen einen Riesen mit sich, der Ihnen den Garaus macht, wenn Sie übereilt handeln.

Taktische Tipps
- Lassen Sie die ersten Angreifer auf sich zukommen. Sobald diese fliehen, geben Sie ihnen mit den Musketenschützen den Rest. Achten Sie darauf, dabei dem Riesen nicht zu nahezukommen. Zum Lohn gibt es zweimal 150 Gold und einen schweren Energiestein.
- Sobald der Riese allein auf weiter Flur steht, locken Sie ihn mithilfe Ihrer Bogenschützen an. Ihre Nahkampftruppen, allen voran die Helden, kümmern sich um den Burschen, der bei seinem Ableben 200 Gold und einen Talisman der Winde fallen lässt.
- Beim Ork-Boss erbeuten Sie im Duell die Siebenmeilenstiefel. Setzen Sie für den Zweikampf am besten Ihren Helden Stefan ein.
- Bevor Sie sich um die Erfüllung des Primärziels kümmern, nutzen Sie die Gelegenheit, um alle Zelte der Grünhäute zu zerstören. Unter den Trümmern finden Sie reiche Beute:
– Amulett der Shallya
– Mittelstarke magische Fusion
– Zweimal 150 Gold
– Zauberspruchrolle

DISTANZ BEWAHREN Halten Sie sich zunächst von dem Riesen fern.

Kapitel 1-4: Erstedorf



KNACKPUNKT Lassen Sie zu, dass der Gegner die vorgelagerten Hütten zerstört (1), um so ein Banner freizugeben. Mit einem schnellen Ausfall holen Sie sich das Teil.

Das Städtchen Erstedorf braucht Ihre Hilfe. Schlagen Sie die Chaostruppen zurück.

Taktische Tipps
- Achten Sie auf die beiden Hütten nordwestlich von Erstedorf – in einem davon liegt ein imperiales Banner. Auch wenn es Ihnen zuwider ist, lassen Sie einfach zu, dass die Gegner die Hütten zerstören und holen Sie sich dann das wertvolle Banner.
- Eine der anrückenden Barbarengruppen lässt einen Heiltrank fallen. Schnappen Sie sich den guten Tropfen.
- Bei einer weiteren Gegnergruppe aus dem Osten gibt es 100 Gold zu erbeuten.
- Die beiden Moorbrutgesellen tragen einen Energiestein und 250 Gold bei sich.
- Das Halsband der Wacht gibt es beim Chaos-Champion, den Sie am einfachsten mit Ihrem Anführer Stefan von Kessel aus den Latschen hauen.

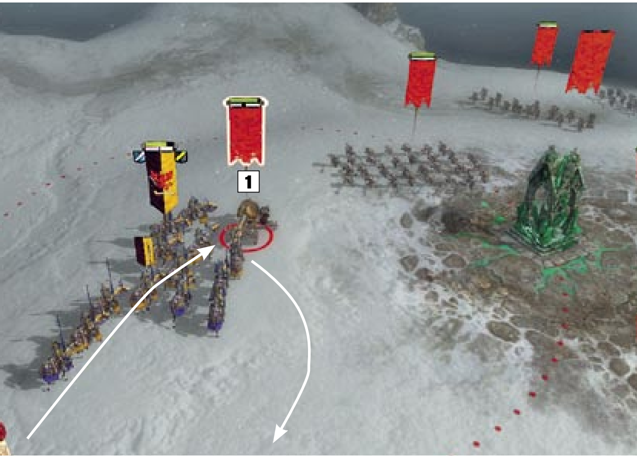
W

Kapitel 1-6: Gotterung



KERNSTÜCK Stürmen Sie mit Leitereinheiten zur linken Mauer (1), um dort die Feste zu stürmen. Sichern Sie mit einem Bataillon die Kanonen gegen Ausfälle (2).

Kapitel 2-1: Diener des Tiefenreichs



HIT-AND-RUN Vernichten Sie zuerst das Geschütz der Skaven (1). Danach ziehen Sie sich zu Ihrer Hauptarmee zurück und lassen die Gegner anrücken.

Kapitel 2-2: Die Heere zusammenführen

Ziehen Sie zunächst mit Ihrer Heldin Aurelion los, um Ihre versprengten Truppen zu sammeln.

Taktische Tipps

- Zerstören Sie möglichst schnell den Kristall, der Ihre Bogenschützen in Schach hält, damit die Fernkämpfer Sie im Kampf gegen die anrückenden Chaostruppen unterstützen. Von den Gegnern erbeuten Sie einen schwachen Infusionstrank.
- Achten Sie auf den kleinen Hügel westlich der Bogenschützen – eine Horde Barbaren bewacht dort eine prall gefüllte Schatzkiste mit 250 Goldstücken.
- Die Wachen bei den Silberhelmen werfen einen Spruchring ab, nachdem sie besiegt sind. Setzen Sie für den Rest der Mission am besten die Keilformation der Kavallerie ein, die wesentlich effektiver als die Standardformation ist.
- Ihre Speerträger sind besonders wirkungsvoll, wenn sie die Phalanxformation einnehmen. Gerade die gegnerische Kavallerie geht dabei sofort in die Knie.
- Die Bombardementfunktion des Elfenkatapultes setzen Sie gegen Ende der Mission lieber vorsichtig ein, da das Geschoss eigene Truppen schädigt, wenn diese in den Wirkungsbereich geraten. Speerträger, Bogenschützen und Kavallerie reichen aus, um die restlichen Chaosgegner von der Karte zu fegen.



SPIESSER Die Speerträger sind vor allem gegen Kavallerie effektiv.

Kapitel 2-3: In das Tiefenreich



LEUCHTSTEIN In der Skavenhöhle ist Beeilung Trumpf, da ständig neue Gegner auftauchen. Der erste Kristall ist nordöstlich, der zweite im Nordwesten der Höhle.

Kapitel 2-4: Krieger der Nacht



SCHATZSUCHE Die gesuchten Artefakte sind überall in den Ruinen versteckt (1, 2). Wenn Sie sich ihnen nähern, steigen aus den Gräbern Horden von Skeletten.

Kapitel 2-5: Überquerung



AUFGELAUFEN Stürmen Sie nicht blindlings über die Brücke. Bleiben Sie am Startpunkt und fangen Sie die Gegnerwellen ab. Danach rauschen Sie durch die Furt.

Kapitel 2-7: Blutarmee

ARBEITSTEILUNG Setzen Sie die verschiedenen Regimenter ein, um auf dem Weg zum Burgtor (1) anrückende Gegnertrupps auszuschalten.

Kapitel 3-1: Im Namen Sigmars

Eilen Sie dem imperialen Paladin zur Hilfe, ewig hält der Knabe nicht durch.

Taktische Tipps

- Nehmen Sie auf jeden Fall ein Kavallerieregiment mit in die Schlacht, da schnelles Vorgehen angesagt ist.
- Wenn Sie das Sekundärziel erfüllen möchten, lassen Sie Ihre Kavallerie und das Höllenfeuergeschütz sofort den östlichen Weg entlangmarschieren. In der kleinen Senke halten sich die gesuchten Skaveneinheiten auf.
- In der Zwischenzeit rücken Sie mit Ihrer Hauptarmee langsam auf die Stadt zu. Achten Sie darauf, dass Ihnen die gegnerischen Skaven nicht in die Flanken fallen.



KEILEREI Mithilfe der Keilformation reiten Sie die kleinen Skaventrupps geschwind nieder.



Kapitel 3-2: Karawanenüberfall



LEIBGARDE Schnelles Handeln ist bei dieser Mission gefragt. Halten Sie mit Ihren Einheiten die Gegner von der Karawane fern.

Die sturen Zwerge marschieren ohne Rücksicht auf Verluste aufs Ziel zu. Bleiben Sie stets in der Nähe.

Taktische Tipps

- Kavallerieeinheiten gehören auf jeden Fall in Ihre Armee, da Sie bei dieser Mission schnell eingreifen müssen.
- Auch wenn es hier viele Bonusgegenstände (Tränke und Goldtruhen) gibt, setzen Sie höchstens ein Bataillon für die Bergung ein, der Rest bleibt bei den Zwergenkanonen, um diese zu schützen, das hat obersten Vorrang.
- Der Verlust von einer Zwergenkiste ist bei dieser Mission noch tragbar – ein weiterer Verlust lässt den Auftrag jedoch scheitern.
- Sobald Sie gegnerische Trupps entdeckt haben, lassen Sie Ihre Kavallerie vorstürmen, um schon mal mit den „Aufräumarbeiten" zu beginnen. Unterstützen Sie die Reiterei mit Ihren Fernkämpfern. Ein Bataillon Nahkämpfer bleibt auf jeden Fall zum Schutz bei der Karawane.

W

Kapitel 3-3: Höhlen der Toten

DREAM-TEAM Schicken Sie zwei Helden in den Kampf gegen die Untotenschergen (1). Mit dem dritten Charakter zerstören Sie die Sarkophage (2).

Kapitel 3-4: Messer in der Nacht



VERTEIDIGUNG Bleiben Sie auf dem Hügel und nehmen Sie schon aus großer Entfernung die Gegner unter Feuer. Kavallerie und Speerträger erledigen den Rest.

Kapitel 3-6: Chaosschrein

Die gefährlichen Nurgle lassen sich durch simple Tricks recht schnell besiegen.

Taktische Tipps

- Gehen Sie mit Ihrer Heldin nach der ersten Schlacht, östlich der „Götterflamme", den Pfad nach Süden entlang. Dort sind zwei Tränke und eine Spruchrolle versteckt.
- Bleiben Sie in der Nähe des Verstecks. Von dort erledigt Ihre Magierin aus großer Distanz in aller Ruhe die Barbaren – die bleiben stehen und reagieren nicht auf Zauber.
- Richtig nützlich ist der Obelisk der Reinheit, den Sie auf jeden Fall einnehmen sollten. Dort lassen sich alle Regimenter kostenlos bis zur Maximalstärke aufstocken.





LAZARETT Ziehen Sie sich mit Ihren Truppen zum Obelisken zurück. Die magischen Kräfte des Steins füllen Ihre Regimenter auf.

Kapitel 3-7: Festung der Verwesung



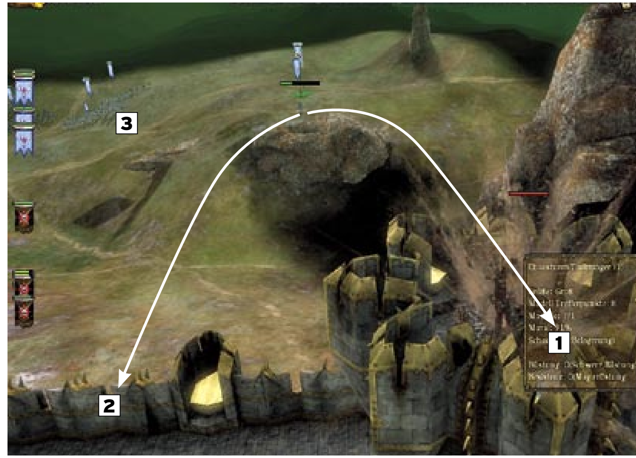
FEUERKRAFT Mithilfe der beiden imperialen Geschütze schlagen Sie schnell eine Lücke in die gegnerische Burganlage.

Die Burgbelagerung lässt sich rasch erledigen, wenn Sie trickreich vorgehen.

Taktische Tipps

- Kümmern Sie sich gar nicht erst um den strategischen Punkt, der sich direkt in der Feuerlinie der gegnerischen Artillerie befindet, die Mission schaffen Sie auch ohne den Zeitbonus locker.
- Setzen Sie Ihre eigene Artillerie ein, um schleunigst eine Bresche in die Festungsmauer zu schlagen, zum Beispiel ganz links.
- Schnappen Sie sich derweil einen der Belagerungstürme und schicken Sie ihn zur Ablenkung gegen die Mauern vor. Die Gegner stürzen sich blind darauf.
- Sobald der Weg in die Burg frei ist, stürmen Sie mit Ihren Kämpfern hinein und konzentrieren sich dort auf den Flaggenpunkt. Wehren Sie die Verteidiger ab – den gegnerischen Champion erledigt Ihr Held Stefan von Kessel.

Kapitel 4-1: Dunkle Zitadelle



DISTANZIERT Mit der Speerschleuder zerstören Sie den Todbringer (1), anschließend die Mauer (2). Ihr Heer (3) setzt nach und stürmt in die Burg.

Kapitel 4-2: Bannt die grüne Gefahr

ABFANGEN Postieren Sie Magierin und Speerschleuder auf dem Hügel (1). Ihr restliches Heer baut sich am Startpunkt auf und wartet auf anrückende Gegner.

Kapitel 4-3: Horde der Verwesung

Als kluger Taktiker bewahren Sie auch in dieser Mission Ruhe und lassen das Chaos anrücken.

Taktische Tipps

- Bauen Sie Ihre Armee am Startpunkt auf und schicken Sie einen Trupp Kavallerie und Bogenschützen nach Westen. Greifen Sie sich dort die Gegenstände – auf dem Rückweg wollen Ihnen Gargoyles an die Wäsche. Ihre Bogenschützen holen die Flattermänner jedoch schnell vom Himmel.
- Fangen Sie die Gegnerwellen am Startpunkt ab und rücken Sie anschließend langsam nach Norden vor.
- Vorsicht, auf einem Hügel lauert ein Todbringer, den Ihre Kavallerie aber auseinandernimmt.



JAGDSAISON Hetzen Sie Ihre Kavallerie auf den Todbringer.



ABGEGRIFFEN Schicken Sie Ihre Kavallerie den Seitenpfad nach Westen entlang, um dort Gegenstände zu erbeuten.

Kapitel 4-5: Schlacht um Talabheim



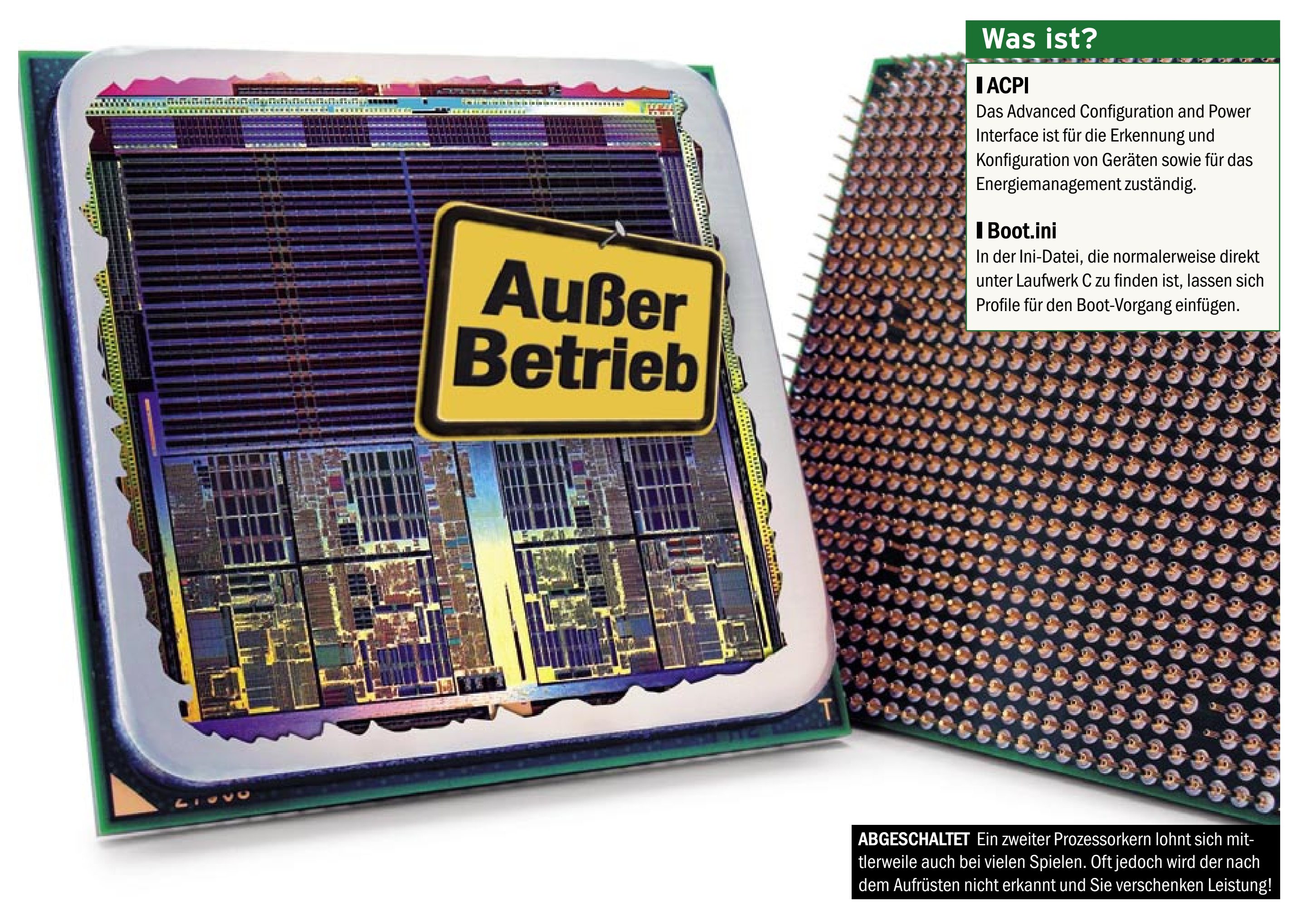
WARTESTELLUNG Bringen Sie Ihre drei Artilleriegeschütze (A) auf dem Plateau vor der Burg in Position. Das restliche Heer stellt sich schützend davor.

Auf zur letzten Schlacht, in der das Chaos Ihnen noch einmal alles entgegenwirft.

Taktische Tipps

- Bringen Sie Ihre Armee nicht in der Burg, sondern auf dem Plateau davor in Position. Auf diese Weise fangen Sie schon im Vorfeld die meisten Gegner mit der Artillerie ab.
- Ihre Fernkämpfer (Musketen-, Bogenschützen und Jäger) leisten wertvolle Dienste, da sie die Feinde dezimieren und Gargoyles vom Himmel holen.
- Durchgebrochene Chaos-Truppen erledigen Sie mit Flankenangriffen Ihrer Kavallerie und Schwertkämpfern.
- Achten Sie peinlich darauf, die Ziele für Ihre Artillerie rechtzeitig zu ändern, bevor diese zu nah an Ihre Truppen gelangen (Flächenschaden vermeiden).
- Sobald gegnerische Champions die Karte betreten, halten Sie Ihren Anführer Stefan von Kessel bereit. Auch der dämonische Obermotz ist keine echte Bedrohung für ihn.

W



Was ist?

ACPI
Das Advanced Configuration and Power Interface ist für die Erkennung und Konfiguration von Geräten sowie für das Energiemanagement zuständig.

Boot.ini
In der Ini-Datei, die normalerweise direkt unter Laufwerk C zu finden ist, lassen sich Profile für den Boot-Vorgang einfügen.

ABGESCHALTET Ein zweiter Prozessorkern lohnt sich mittlerweile auch bei vielen Spielen. Oft jedoch wird der nach dem Aufrüsten nicht erkannt und Sie verschenken Leistung!

Die Kernfrage

Das Aufrüsten auf ein System mit Zweikern-CPU wird immer günstiger. Wir zeigen, wie Ihr Windows auch ohne Neuinstallation die Kraft der zwei Kerne nutzt.

Arbeitsmaterial

Service Packs für Windows bei www.winboard.org
WEBCODE 246G
download.winboard.org/files.php?cat=4

Cinebench
WEBCODE 248X
www.maxon.net/pages/download/cinebench_e.html

AMD: Prozessortreiber und Dual-Core-Optimizer
WEBCODE 247X
www.amd.com/us-en/Processors/TechnicalResources/0,,30_182_871_13118,00.html

Nicht jede Windows-Installation ist für den Wechsel auf eine Zweikern-CPU vorbereitet: Wenn Sie beispielsweise bei einem Sockel-939-Mainboard einen Athlon 64 3000+ (Single-Core) gegen einen preiswerten X2 4600+ (Dual-Core) austauschen, wird der zweite Kern in vielen Fällen gar nicht erst erkannt, der Leistungsgewinn schwindet. Wir verraten, wie Sie herausfinden, ob Ihr System „Dual-Core-bereit“ ist!

Task-Manager prüfen

Nachdem Sie die Zweikern-CPU eingebaut haben, werfen Sie zunächst einen Blick auf den Task-Manager: Unter der Registerkarte „Systemleistung“ müssen bei „Verlauf der CPU-Auslastung“ zwei Fenster angezeigt sein. Nur dann arbeitet Windows mit beiden Kernen. Gibt es hier nur ein Fenster, müssen Sie das Betriebssystem nicht zwangsläufig neu installieren. Sie können die Windows-Erkennung mit folgender Methode austricksen:

Dll-Dateien vorbereiten

Öffnen Sie den Ordner „C:\Windows\Driver Cache\i386“ und danach die neueste Cab-Datei (Datum beachten). Besitzen Sie Windows XP und haben das Service-Pack 2 installiert, heißt die Datei normalerweise „sp2.cab“. Falls noch kein Service-Pack installiert ist, finden Sie die richtigen Dateien in der „driver.cab“. Zum Öffnen der Cab-Dateien eignen sich die Programme 7-zip und Winrar oder die normale Zip-Funktion von Windows. Aus der Cab-Datei entpacken Sie folgende Dlls: hal.dll, halaacpi.dll, halacpi.dll sowie halmacpi.dll. Benennen Sie anschließend die „hal.dll“ in „halpic.dll“ um und Kopieren Sie die vier Dateien in den Ordner „C:\Windows\system32“.

Boot.ini editieren

Mit den kopierten Dlls erstellen Sie nun Boot-Profile, die Sie in die „Boot.ini“ einfügen. Um diese zu editieren, müssen Sie die Datei jedoch erst mal sichtbar machen: Im Windows-Explorer klicken Sie zunächst auf „Extras“ und dann auf „Ordneroptionen“. Unter dem Reiter „Ansicht“ entfernen Sie das Häkchen bei „Geschützte Systemdateien ausblenden“ und bestätigen mit „Ok“. Anschließend finden Sie die „Boot.ini“ als transparentes Dokument auf der C-Partition. Stören Sie die zusätzlich angezeigten Systemdateien, blenden Sie diese nach abgeschlossener Prozedur per Häkchen wieder aus. Öffnen Sie die „Boot.ini“ mit dem Windows-Editor. Unter dem Eintrag „[operating systems]“ fügen Sie diese vier Zeilen ein:

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="HALMACPI" /fastdetect /hal=halmacpi.dll

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="ACPI+APIC" /fastdetect /hal=halaacpi.dll

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="ACPI+PIC" /fastdetect /hal=halacpi.dll

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="non-ACPI" /fastdetect /hal=halpic.dll

Falls Windows nicht auf Laufwerk C: installiert ist, müssen Sie die Zahlen in den Klammern der korrekten Partition entsprechend anpassen. Speichern Sie die „Boot.ini“ ab. Anschließend starten Sie den PC neu.

Boot-Profile testen

Beim Booten erscheint dann ein Auswahlmenü. Probieren Sie zunächst den ersten der vier Einträge aus: „HALMACPI“. Sofern das System damit nicht hochfährt, testen Sie den zweiten Vorschlag. Wenn Windows mit einem der Einträge problemlos startet, warten Sie zunächst die Komponenten-Installation ab. Anschließend rufen Sie den Geräte-Manager auf (Rechtsklick auf „Arbeitsplatz“ – „Eigenschaften“ – „Hardware“ – „Geräte-Manager“). Bei „Computer“ muss nun der Eintrag „ACPI-Multiprocessor-PC“ stehen. Außerdem sollten Sie im Task-Manager zwei Fenster für die CPU-Auslastung finden. Andernfalls probieren Sie es erneut mit einem anderen Boot-Profil. Wird jedoch der zweite Kern korrekt erkannt, können Sie auch wieder mit der alten Konfiguration starten. Entfernen Sie danach nur noch die vier eingefügten Einträge aus der „Boot.ini“. Fertig ist der Zweikern-PC.

Leistung überprüfen

Wenn Sie die Leistungsfähigkeit der neuen CPU auf die Probe stellen wollen, bietet sich das Programm Cinebench an: Installieren Sie das Tool (WEBCODE 248X) und klicken Sie in der linken Auswahlleiste bei „CPU Benchmark“ zunächst auf „Rendering (1 CPU)“. Lediglich ein Kern führt nun den Benchmark durch. Wenn Sie anschließend „Rendering (x CPU)“ wählen, sind beide Kerne im Einsatz – das Ergebnis sollte fast doppelt so hoch sein.

Dual-Core-Probleme

Im Alltag sorgt ein Zweikern-System nach wie vor gelegentlich für Praxisprobleme – gerade bei AMDs X2-Prozessoren. Damit alle Spiele problemlos funktionieren, sollten Sie den aktuellen CPU-Treiber und den Dual-Core-Optimizer von AMD (WEBCODE 247X) installieren. Ansonsten läuft etwa **Company of Heroes** nicht fehlerfrei. Implementieren Sie außerdem die neuesten-Treiber für Ihre Grafikkarte. Diese können in Verbindung mit einem zweiten CPU-Kern für ein deutliches Leistungsplus sorgen. Bereiten Anwendungen oder Spiele trotz aktueller Treiber und Dual-Core-Optimizer Probleme, hilft es, einen Kern abzuschalten: Rufen Sie dazu erneut die „Boot.ini“ auf und ergänzen Sie die Zeile:

multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional Ein Kern" /onecpu 1 /noexecute=optin /fastdetect /usepmtimer

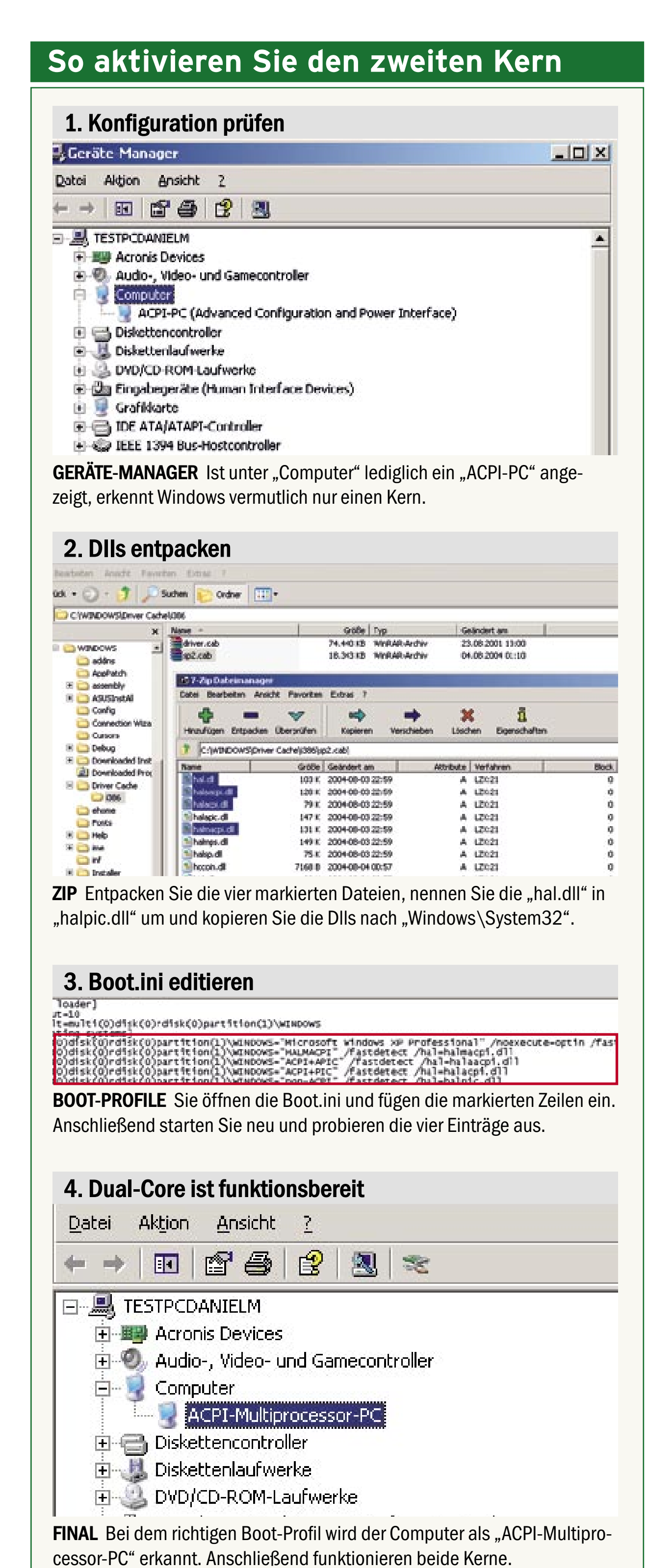
Anschließend können Sie bei jedem Windows-Start wählen, ob beide Kerne oder nur einer genutzt werden. Damit das Auswahlmenü beim Boot-Vorgang schneller verschwindet, ändern Sie in der „Boot.ini“ die Zahl hinter dem Eintrag „timeout“. Zehn Sekunden haben sich als Wartedauer in der Praxis bewährt. (dm)

Einen Kern deaktivieren

```
[boot loader]
timeout=10
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional" /noexecut
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft Windows XP Professional Ein Kern"
```

BOOT.INI Wenn der zweite Kern bei einer Anwendung Probleme bereitet, können Sie ihn abschalten: Ergänzen wie im Text beschrieben die markierte Zeile in der Boot.ini.

So aktivieren Sie den zweiten Kern



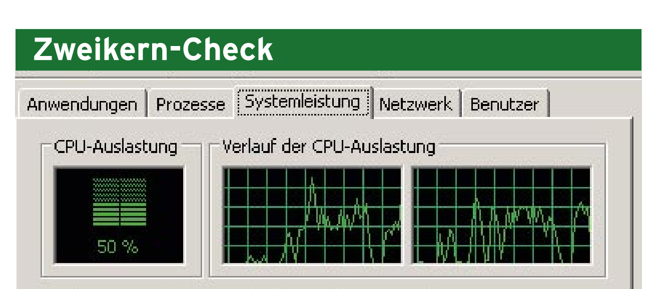
GERÄTE-MANAGER Ist unter „Computer“ lediglich ein „ACPI-PC“ angezeigt, erkennt Windows vermutlich nur einen Kern.

ZIP Entpacken Sie die vier markierten Dateien, nennen Sie die „hal.dll“ in „halpic.dll“ um und kopieren Sie die Dlls nach „Windows\System32“.

BOOT-PROFILE Sie öffnen die Boot.ini und fügen die markierten Zeilen ein. Anschließend starten Sie neu und probieren die vier Einträge aus.

FINAL Bei dem richtigen Boot-Profil wird der Computer als „ACPI-Multiprocessor-PC“ erkannt. Anschließend funktionieren beide Kerne.

Zweikern-Check



TASK-MANAGER Nur wenn unter „CPU-Auslastung“ zwei Fenster angezeigt sind, nutzt das System auch wirklich beide Prozessorkerne aus.





AMD Sempron™ 3000+

- Prozessor: AMD Sempron™ 3000+ Sockel 754
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI® RS482M-IL
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB ATI® Radeon™ XPRESS 200 Onboard
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

229.-€ oder Finanzkauf ab 4€/mtl.*
Art-Nr. 3962



Entscheiden Sie sich für Windows® XP Media Center / Professional und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista™*
*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.


Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.-


Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-


Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-



15,4" WXGA inkl.1,3MegaPixel Webcam & Fingerprint Reader

- Intel® Core® Duo Prozessor T2050 mit 2x 1.6 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® Geforce 7600GO

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3xUSB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, 3in1 Cardreader

799.-€ oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*
Art-Nr. 3954



Intel® Celeron® D 3.46 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 360 (3.46Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

269.-€ oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*
Art-Nr. 3905



AMD Sempron™ 3200+

- Prozessor: AMD Sempron™ 3200+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

339.-€ oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*
Art-Nr. 3816



Intel® Core™2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6300 Dual-Core (2x1.86Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

699.-€ oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*
Art-Nr. 3891

Intel® Core™2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6400 Dual-Core (2x2.13Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799.-€ oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*
Art-Nr. 3935

Intel® Pentium® D 820

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 820 (2x2.8 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

399.-€ oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*
Art-Nr. 3922



AMD Athlon™ 64 3800+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

499.-€ oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*
Art-Nr. 3970



AMD Athlon™ 64 5200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 5200+ X2 (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

899.-€ oder Finanzkauf ab 16€/mtl.*
Art-Nr. 3936



Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.4 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, PCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

999.-€ oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*
Art-Nr. 3971

Dynamic Pixels_www.dpxs.de



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg





... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!





VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.-90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



Entscheiden Sie sich für Windows® XP Media Center / Professional und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista™*

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

- Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.-
- Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-
- Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

Das neueste Computerspiel „Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu dem jedem Intel® Core™ 2 Duo System GRATIS!

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1499.-€ oder Finanzkauf ab 27€/mtl.*

Art-Nr. 3934



17" WUXGA Glare Display

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.00 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GTX

17" WUXGA Glare Type Display (1900x1200 Pixel), 7.1 Kanal Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

1799.-€ oder Finanzkauf ab 33€/mtl.

Art-Nr. 3955

Intel® Core™ 2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1199.-€ oder Finanzkauf ab 22€/mtl.*

Art-Nr. 3944

17" WXGA Glare Display

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.00 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon® X1600
- DVD-Brenner Laufwerk

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

17" WXGA Glare Type Display (1440x900 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 4in1 Cardreader

1299.-€ oder Finanzkauf ab 24€/mtl.

Art-Nr. 3956



Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® 975X Platinum Power Up
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon® X1950XTX
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD 16in1 Cardreader
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

2599.-€ oder Finanzkauf ab 48€/mtl.*

Art-Nr. 3867



Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX6700 (4x 2.66Ghz)
- Prozessorkühler: Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: EVGA nForce 680i SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2xGigabit LAN, Head USB

2999.-€ oder Finanzkauf ab 55€/mtl.*

Art-Nr. 3941



Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 99.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1699.-€ oder Finanzkauf ab 31€/mtl.*

Art-Nr. 3938

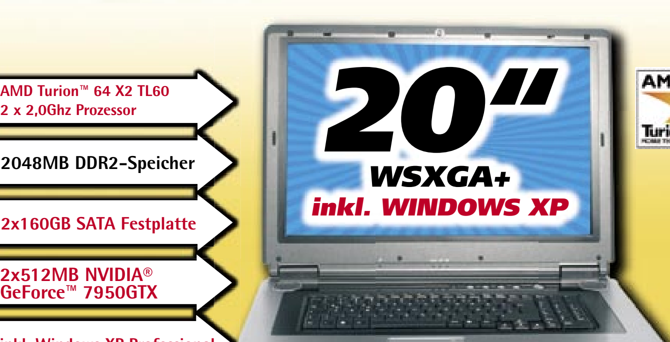


Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
  optional auch als PC800 + 79.99€
- Mainboard: EVGA nForce 680i SLI
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2xGigabit LAN, Head USB

2399.-€ oder Finanzkauf ab 44€/mtl.*

Art-Nr. 3939





- AMD Turion™ 64 X2 TL60 2 x 2,0Ghz Prozessor
- 2048MB DDR2-Speicher
- 2x160GB SATA Festplatte
- 2x512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GTX
- inkl. Windows XP Professional

17" WSXGA+ Display, 7.1 Kanal Sound, 5x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, WLAN,Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader S/PDIF Digital Output, eingebautes Mikrofon, 4 eingebaute Lautsprecher + Subwoofer, SRS (Sound Retrieval System®)/ WOW 3 D Sound Technologie

3499.-€ oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3901



Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX6700 (4x 2.66Ghz)
- Prozessorkühler: Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: EVGA nForce 680i SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD
- Gehäuse: 900W Coolermaster Stacker Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2x Gigabit LAN, Front USB

3699.-€ oder Finanzkauf ab 68€/mtl.*

Art-Nr. 3942

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg





... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

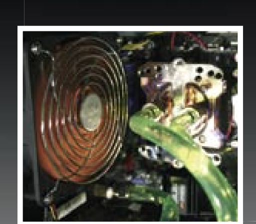







Prozessor: Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (2x 3.0Ghz)
Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
Mainboard: ABIT® AB9 (Intel 965 Chipsatz) Overclocking
Grafikkarte: 640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS PCI-E
Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Thermaltake Wasserkühlung
Laufwerk: 16x DVD+-R/RW Double Layer Brenner





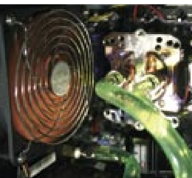
1499€
oder schon ab 27€ mtl.*/Finanzierung




Prozessor: Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (2x 3.0Ghz)
Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
Mainboard: ABIT® AW9D MAX
Grafikkarte: 768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX
Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Thermaltake Wasserkühlung
Laufwerk: 16x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

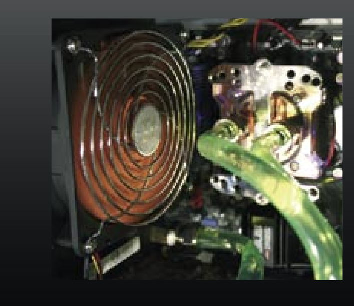






1999€
oder schon ab 37€ mtl.*/Finanzierung

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



XMX



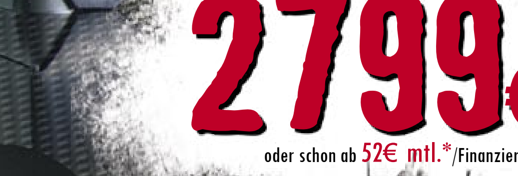
OVERCLOCKED

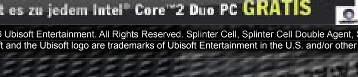




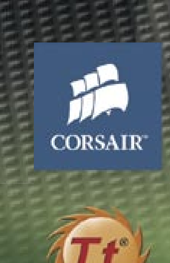
Prozessor: Intel® Core™2 Duo E6700 @ X6800+ (2x 3.1Ghz)
Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
Mainboard: EVGA® nForce 680i SLI Overclocking
Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS SLI
Festplatte: 2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Thermaltake Symphony externe Wasserkühlung
Laufwerk: 16x DVD+-R/RW DL-Brenner / 16x DVD-Rom

CORSAIR





Prozessor: Intel® Core™2 Quad QX 6700
Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2
Mainboard: EVGA® nForce 680i SLI Overclocking
Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX
Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
Kühlung: Thermaltake Wasserkühlung
Laufwerk: 16x DVD+-R/RW DL Brenner/16x DVD-Rom





Thermaltake

3799€
oder schon ab 70€ mtl.*/Finanzierung

Dynamic Pixels www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

L@hoo.de



... weitere aufrüstbare High-End PC-Systeme finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.xmx.de

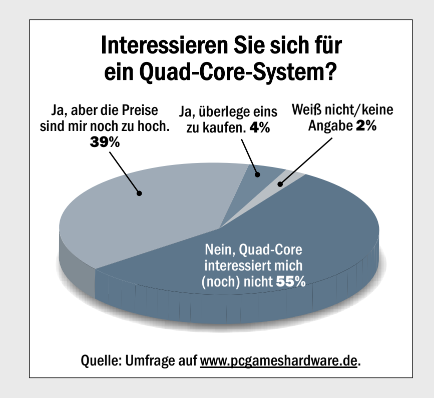
HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF

„Ich will ein gutes Overclocking-BIOS!“

Die Stimmung ist angespannt: Mit Stickstoff- und Trockeneis-Kühlung versuchen die Übertaktungsprofis Michael Schnetzer und Andreas Zelba den 3D-Mark-06-Weltrekord zu schlagen. Erleichterung: Nach mehreren Fehlversuchen hat unser High-End-System am Overclocking-Anschlag die 3D-Mark-Tortur bestanden. Noch ist der Bildschirm schwarz ... 21.657 Punkte! Das ist unser bisher bestes Ergebnis – der dritte Platz in der weltweiten 3D-Mark-06-Liga! Mehr als 4.600 MHz CPU-Takt sind bei Intels Quad-Core-CPU jedoch nicht möglich. Schuld ist das Nforce-680i-SLI-Board: Obwohl wir 1,8 Volt CPU-Spannung auswählen können, liegen nur 1,71 Volt an. Auch bei weniger professionellen OC-Versuchen bremst gewöhnlich das Board: Viele Platinen verfügen zwar über die grundlegenden Einstellmöglichkeiten, doch das hilft wenig, wenn sich die Chipsatzspannung nicht anheben lässt oder die VCore schwankt. Ich hoffe, mehr Hersteller nehmen sich künftig Zeit für das BIOS. Gerade in Core-2-CPUs steckt enormes Taktpotenzial, das sonst ungenutzt bleibt. Bedauerlich!



PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto „Leser helfen Lesern”: Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf „Webcode”.

WINDOWS VISTA

Vista: Versionen und Lizenzbestimmungen

Ab Januar ist das neue Windows im Handel. Alle Unterschiede zwischen den verschiedenen Versionen finden Sie in der Tabelle unten. Gegenüber Windows XP ändert sich bei den Lizenzen nur wenig: Sie können Vista beliebig oft per Internet oder Telefon reaktivieren. Das ist beispielsweise nötig, wenn Sie mehrere Komponenten tauschen. Für die Aktivierung hat der Anwender drei Tage Zeit. Einzige Bedingung: Sie dürfen Vista nicht auf mehr als einem Rechner installieren. Die Erstellung einer Sicherheitskopie der Windows-DVD ist hingegen ausdrücklich erlaubt. Neu unter Vista ist die regelmäßige Lizenzprüfung per „Windows Genuine Advantage“ (WGA). Sollte Microsoft die Lizenz nicht als legal anerkennen, schränkt Vista seine Funktionalität ein und Sie müssen auf einige Leistungs- und Sicherheitsfunktionen verzichten.
Info: www.microsoft.de

	Vista Home Basic	Vista Home Premium	Vista Ultimate	Vista Business
Preis für Retail-/Upgrade-Version	€ 229,- / € 119,-	€ 299,- / € 199,-	€ 499,- / € 329,-	€ 369,- / € 249,-
Windows Aero-Oberfläche	-	+	+	+
Flip 3D/Taskbar Live-Vorschau	- / -	+ / +	+ / +	+ / +
Windows Media Center/HDTV	- / -	+ / +	+ / +	- / -
Xbox 360 Media Center Extender	-	+	+	-
Windows Movie Maker/DVD Maker	- / -	+ / +	+ / +	- / -
Tablet-PC, Touchscreen-Support	-	+	+	+
Windows SideShow (ext. Display)	-	+	+	+
Sync-Center/Mobilitäts-Center	+ / teilweise	+ / teilweise	+ / +	+ / +
Spiele-Explorer	+	+	+	+
Premium-Spiele	-	+	+	+
Jugendschutz	+	+	+	-
User Account Control	+	+	+	+
Windows Security Center/Defender	+ / +	+ / +	+ / +	+ / +
Geplantes Back-up	-	+	+	+
Windows Schattenkopie	-	-	+	+
System-Back-up und Wiederherstellung	-	-	+	+
Verschlüsseltes Dateisystem (EFS)	-	-	+	+
Windows BitLocker-Verschlüsselung	-	-	+	-
Windows Teamarbeit	(zusehen)	+	+	+
Remote Desktop Client/Host	+ / -	+ / -	+ / +	+ / +
Domänen	-	-	+	+
IIS Web Server	-	-	+	+
Windows Fax and Scan	-	-	+	+
Windows ReadyDrive/ReadyBoost	+ / +	+ / +	+ / +	+ / +
32 Bit/64 Bit-Unterstützung	+ / +	+ / +	+ / +	+ / +
RAM-Maximum (32/64 Bit)	4 / 8 GByte	4 / 16 GByte	4 / 128+ GByte	4 / 128+ GByte
CPUs/CPU-Kerne maximal	1 / unbegrenzt	2 / unbegrenzt	2 / unbegrenzt	2 / unbegrenzt
Empfehlung CPU/RAM	800 MHz / 512 MByte	1 GHz / 2 GByte	2 GHz DC / 2 GByte	1 GHz DC / 1 GByte

PC GAMES HARDWARE

PCGH mit neuer Webseite

Seit Anfang Dezember hat unsere Schwesterzeitschrift PC Games Hardware einen neuen Online-Auftritt. Neben einem übersichtlicheren Design gibt es nun zusätzliche Community-Funktionen: Sie können Hardware-Tests hochladen oder anderen Besuchern Ihren Casemod präsentieren. Außerdem finden Sie unter www.pcgameshardware.de/blog das Online-Tagebuch aus der Redaktion.
Info: www.pcghw.de

WINDOWS VISTA

Vista: Probleme mit EAX



Pech für Soundblaster-Besitzer: Bei Windows Vista ist es nicht möglich, EAX-Effekte per Directsound-3D-Schnittstelle zu erzeugen. Dabei nutzen fast alle aktuellen Spiele Directsound. Wer auf Vista umsteigt, hat dementsprechend bei vielen Titeln kein EAX mehr. Unser Test mit der Vorabversion von Windows Vista ergab: Bei klassischen EAX-Spielen wie **Call of Duty 2** lässt sich EAX zwar wählen, nach einer Überprüfung stellt das Spiel aber auf einen anderen Sound-Standard um. Ausnahme: Bei Titeln, die als Schnittstelle OpenAL nutzen, etwa **Doom 3, Quake 4 (dt.)**, funktioniert EAX tadellos. Offizielle Stellungnahmen von Creative oder Microsoft liegen bislang nicht vor.
Info: www.microsoft.de | europe.creative.com

BRISBANE, QUAD FX, FUSION

AMD: Willkommen in der Zukunft

Zunächst legt AMD noch im Januar den Athlon 64 X2 für Sockel AM2 neu auf: X2 4000+, X2 4400+, X2 4800+ und X2 5000+ verfügen über den neuen Brisbane-Kern. Dieser wird als erster AMD-Chip im 65-Nanometer-Prozess gefertigt und hat eine Leistungsaufnahme von 65 Watt. Bisher waren 90 Nanometer und 89 bis 110 Watt AMD-Standard. Außerdem verfügen die neuen Modelle über zweimal 512 kByte L2-Cache und (Ausnahme: X2 5000+) 100 MHz mehr Takt als die Vorgänger. Wenig später folgt die Quad-FX-Technik (ehemals AMD 4x4) mit zwei Dual-Core-CPUs auf einem Board. Entsprechende Prozessoren eignen sich nur für den Sockel 1.207. Zwei Athlon 64 FX-74 (3 GHz) sollen zusammen 1.000 Euro kosten – das ist etwa so viel wie Intel für den Vierkern-Prozessor Core 2 Extreme QX6700 mit 2,67 GHz verlangt. Ein Pärchen aus zwei FX-70 (2,6 GHz) bekommen Sie für 600 Euro. Einzeln können Sie die neuen Prozessoren nicht kaufen. Die passende Quad-FX-Platine (Nforce-680a-Chipsatz) gibt es vorerst ausschließlich von Asus für 300 Euro. Mitte des Jahres soll dann AMDs erster Vierkern-Prozessor folgen – inklusive neuer Architektur. Quad-FX ist damit ebenfalls möglich. Für 2008 oder 2009 plant AMD unter dem Projektnamen Fusion die Verschmelzung von Grafikchip und Prozessor.
Info: www.amd.com/de-de/



TWIN2X2048-8888C4DF

Erster Test: Corsair Dominator

PC Games TOP PRODUKT 02/2007

DHX nennt sich die neue Corsair-Kühlung: Vier Reihen von Kühlrippen sollen die Chips von beiden Seiten kühlen – zwei sind mit den Heatspreadern und zwei direkt mit den Layern der Module verbunden. Bei allen Dominator-Modellen, deren Bezeichnung auf „F“ endet, ist zudem ein Klemmaufsatz mit drei Lüftern dabei (siehe Bild). Dieser Aufsatz ist auch einzeln für rund 18 Euro erhältlich. Im Test läuft das Zwei-GByte-Kit mit den geforderten 2,4 Volt bei DDR2-800 und 3-3-3-5, 1T (AM2-Board) stabil. Bei DDR2-1000 sind 4-4-4-12 möglich. Die Taktgrenze ist erst bei 580 MHz/DDR2-1160 erreicht (5-5-5-18, 2T). Unsere neue DDR2-Referenz kostet allerdings 590 Euro.
Info: www.corsairmemory.com



Intel: Neuer Core 2 Duo

Mit 1,8 GHz Takt, zwei MByte L2-Zwischenspeicher (Cache) und 200 MHz Frontside-Bus ist der neue Core 2 Duo E4300 langsamer als die E6-Reihe. Zum Vergleich: Der E6300 verfügt ebenfalls über 2 MByte Cache, hat jedoch 266 MHz Frontside-Bus- und 1,86 GHz Prozessortakt. Derzeit ist der E4300 mit 160 Euro (inklusive Kühler) in etwa so teuer wie der schnellere E6300. Wir erwarten jedoch, dass der Preis bald fällt. Später folgt zudem der E4200 mit 1,6 GHz, 2 MByte Cache und 200 MHz Front-side-Bus-Takt.
Info: www.intel.de

Ati: Erste R600-Karten

Gerüchteköche im Internet berichten, dass erste Vorab-Platinen mit Atis kommendem Direct3D-10-Grafikchip R600 bereits an Spiele-Entwickler herausgegangen sind, damit diese Kompatibilität und Leistung ihrer neuen Titel prüfen können. Die Karten sind aktuell angeblich noch größer und nehmen mehr Leistung auf als die Geforce 8800 GTX. Bis zur finalen Version arbeiten die Verantwortlichen am Design und wollen den Stromhunger dämpfen. R600-Modelle sollen 1.024 MByte Grafik-RAM mit 512-Bit-Anbindung haben.
Info: ati.amd.com/de/

OC-Board für Core 2 Duo

Übertakter schwören auf DFI. Auch die nächste Platine für Intels Core 2 Duo soll zahlreiche Übertaktungsfunktionen bieten. Dabei setzt DFI als bisher einziger Hersteller auf den RD600-Chipsatz von Ati. Ausstattung der Platine: Drei Grafikkarten-Steckplätze (PCI-Express x16), zwei Netzwerk- und acht SATA-Anschlüsse. Die Chipsatzkühlung kommt ohne Lüfter aus. Eventuell ist die Platine schon verfügbar, wenn Sie diese Zeilen lesen. Preis: voraussichtlich 220 Euro.
Info: eu.dfi.com.tw

Creative bringt neue X-Fi-Soundkarten

Das Top-Modell Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer – Fatal1ty Professional Series (rund 150 Euro) verfügt über 64 MByte X-RAM. Bei angepassten Spielen bringt das einen enormen Leistungsvorteil. Bis auf die **Battlefield**-Serie gibt es jedoch wenig Spiele, die X-RAM nutzen. Gut 100 Euro kostet die X-Fi Xtreme Gamer mit den gleichen Funktionen wie das Top-Modell, aber ohne X-RAM.
Info: europe.creative.com

Asus: Top-SLI-Mainboard für Core 2 Duo

Nvidia bietet bei seinem neuen Top-Chipsatz Nforce 680i SLI ein Referenz-Design an, das mehrere Platinenhersteller übernehmen. Asus hat sich jedoch für ein eigenes Layout mit aufwendiger Kühlung (drei Heatpipes), LCD-Statusanzeige und riesigem Übertakter-BIOS entschieden. Ein Prototyp von Asus hinterließ im Vorabtest einen guten Eindruck. Allerdings liegt die Core-2-Duo-Platine preislich bei über 300 Euro.
Info: www.asus.de

Geforce8

Was leistet Nvidias neues Transistor-Monster? Wir testen das Flaggschiff!

Pünktlich zum Verkaufsstart von Windows Vista präsentiert Nvidia mit der Geforce8-Reihe einen Pixelbeschleuniger mit Shader-Modell-4, der den Anforderungen der neuen Direct3D-10-Grafikschnittstelle gewachsen ist. Nachdem wir Ihnen bereits erste technische Details und Benchmarks zur neuen High-End-Klasse auf der Hardware-Startseite der vergangenen Ausgabe serviert haben, liefern wir nun alle wissenswerten Leistungsangaben und Daten zu Nvidias neuer Grafikchip-Generation. Außerdem bestellten wir je zwei Geforce8-Karten von Asus und Leadtek in unser Testlabor. Doch bevor es mitten rein geht ins Vergnügen, hier das technische Datenblatt in Kurzform.

Geforce 8800 GTX:
- 575 MHz (Textureinh./ROP)
- 1.350 MHz Shader-Takt
- 900 MHz Speichertakt
- 128 skalare Shader-ALUs
- 32 Texture-Address-Einheiten
- 64 Texturfiltereinheiten
- 6x 64 (384) Bit RAM-Interface
- 768 MByte GDDR3
- 86,4 GByte/s Bandbreite
- 6 ROP-Cluster

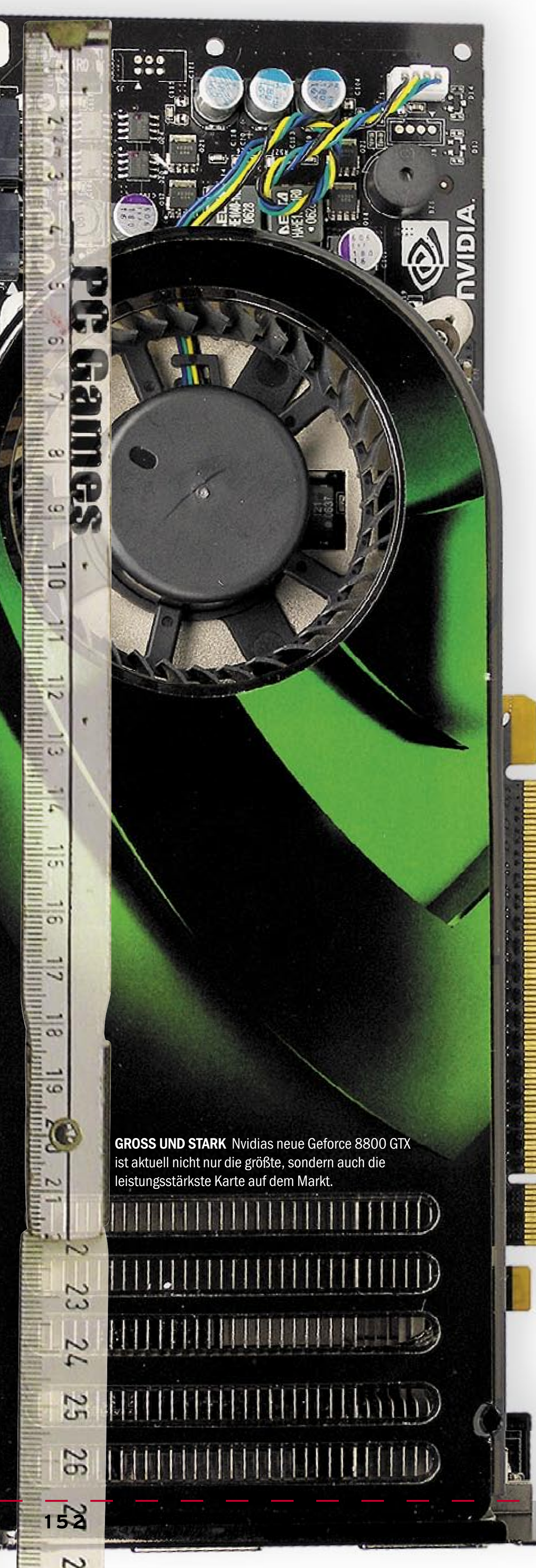
Geforce 8800 GTS:
- 500 MHz (Textureinh./ROP)
- 1.200 MHz Shader-Takt
- 800 MHz Speichertakt
- 96 skalare Shader-ALUs
- 24 Texture-Address-Einheiten
- 48 Texturfiltereinheiten
- 5x 64 (320) Bit RAM-Interface
- 640 MByte GDDR3
- 64 GByte/s Bandbreite
- 5 ROP-Cluster

Rundum erneuert: die Chip-Architektur

Die dem G80-Grafikchip der Geforce8-Reihe zugrunde liegende Technik wurde seit 2002 komplett neu entwickelt. Die aktuelle, in 90 Nanometer Strukturbreite bei TSMC produzierte G80-Rechenzentrale, verfügt über 681 Millionen Transistoren. Die Shader-ALUs (Arithmetic Logical Units; arithmetische Logikeinheiten) übernehmen die Rolle sowohl von Vertex- als auch Pixel- und den neuen Geometry-Shadern. Bisher nutzen die Grafikchips im Pixelteil Vektor-4-ALUs (analog vier Skalareinheiten), sodass der G80 umgerechnet über 32 ALUs verfügt. Die sind zwar nun effizienter auszulasten als Vektor-Architekturen, verrichten aber zusätzlich Vertexarbeit, für die ältere GPUs spezialisierte Einheiten besitzen. Mit der Entkopplung von Shader- und Textur-Einheiten hat Nvidia erneut eine Leistungsbremse entfernt, sodass weitergearbeitet werden kann, bis ein Textur-Sample bereit ist.

Stark verbessert: die Bildqualität

Auch in Sachen Bildqualität wurden erhebliche Verbesserungen eingeführt. Der anisotrope Texturfilter arbeitet jetzt kaum noch winkelabhängig und kann damit Atis HQ-AF mindestens Paroli bieten. In Sachen FSAA gibt es fortan zusätzlich einen normalen 8x-Multisampling-AA-Modus sowie eine Technologie namens CSAA. Damit werden nur die Bedeckungsinformationen für bis zu 16 Sub-Samples gespeichert und die Farb- und Tiefeninformationen komprimiert. Dieser Modus hat allerdings Schwächen und funktioniert zum Beispiel bei Schatten mit Stenciltechnik (Schablonenschatten) nicht – diese werden, anders als der Rest des Bildes, dann nur



GROSS UND STARK Nvidias neue Geforce 8800 GTX ist aktuell nicht nur die größte, sondern auch die leistungsstärkste Karte auf dem Markt.

Was ist?

Skalarprozessoren
Skalarprozessoren verarbeiten im Gegensatz zum Vektorrechner nur ein Datum pro Befehl.

Unified Shader Core
In einem Unified Shader Core können die ALUs alle Funktionen für Vertex-, Geometry- und Pixel-Arbeiten ausführen.

Fps: Rollenspiele

Einstellungen: C2D 3,3 GHz; 2 GByte DDR2-1020; Nforce 680i SLI; Forceware 97.02; Catalyst 6.10; WinXP SP2; DX 9.0c (Okt06)

Gothic3/Oblivion

1.280x1.024, 4x Trsp.-FSAA, 16:1 HQ-AF (Besser ▶ | Fps)

Karte	Gothic 3	Oblivion	Preis
GF 8800 GTX	50 (+117%)	46 (+109%)	600,-
GF 8800 GTS	38 (+65%)	36 (+64%)	480,-
Radeon X1950 XTX	23 (Basis)	22 (Basis)	390,-
Radeon X1800 XT	21 (-9%)	18 (-18%)	300,-
GF 7900 GTX	15 (-35%)	34 (+55%)**	380,-
GF 7900 GT	11 (-52%)	20 (-9%)	210,-
GF 6800 GT	7 (-70%)	9 (-59%)	135,-

1.920x1.200, 4x Trsp.-FSAA, 16:1 HQ-AF

Karte	Gothic 3	Oblivion	Preis
GF 8800 GTX	34 (+143%)	34 (+113%)	600,-
GF 8800 GTS	24 (+71%)	23 (+44%)	480,-
Radeon X1950 XTX	14 (Basis)	16 (Basis)	390,-
GF 7900 GTX	9 (-36%)	20** (+25%)	380,-

2.560x1.600, 4x Trsp.-FSAA, 16:1 HQ-AF * Gothic 3 nur ohne FSAA ** Geforce 7900 GTX ohne FSAA

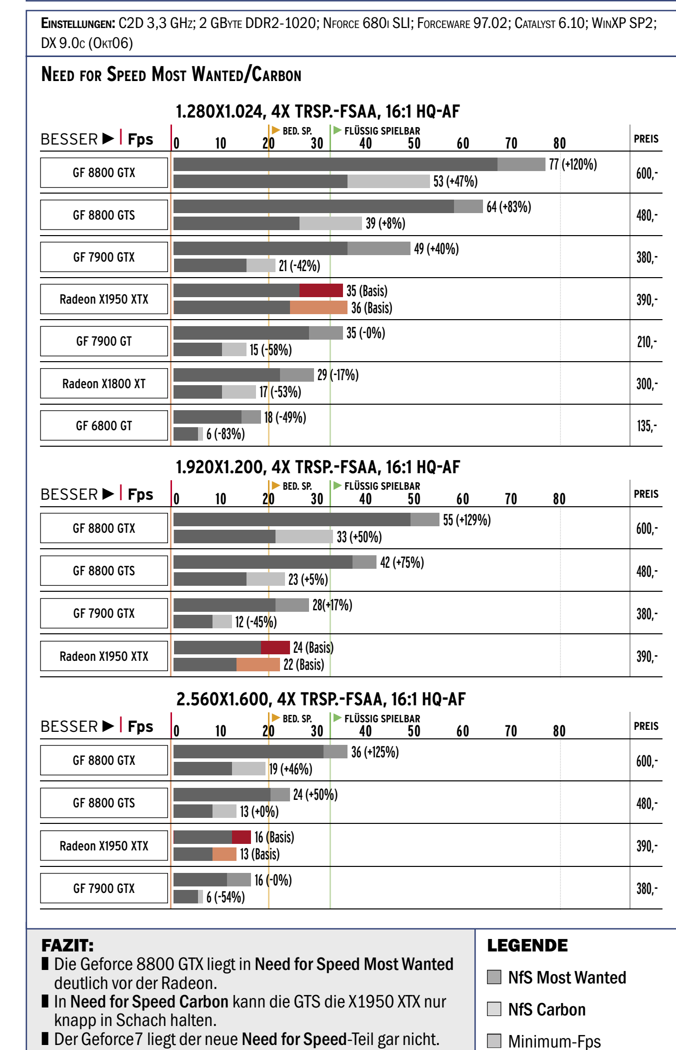
Karte	Gothic 3	Oblivion	Preis
GF 8800 GTX	22 (+144%)	20 (+82%)	600,-
GF 8800 GTS	16 (+78%)	14 (+27%)	480,-
Radeon X1950 XTX	9 (Basis)	11 (Basis)	390,-
GF 7900 GTX	5 (-44%)	15** (+36%)	380,-

Skala: 0 10 20 30 40 50 – Bed. spielbar / Flüssig spielbar

Fazit:
- Trotz hoher CPU-Last liegt die Geforce8 in beiden Rollenspielen deutlich vorn.
- Der **Gothic 3**-Test liegt dem G80 dabei noch besser als unser **Oblivion**-Mix.
- Die Geforce7 kann bei **Oblivion** kein HDR+MSAA darstellen.

Legende
- **Gothic 3** v1.09 VGA*
- **Oblivion** PCG-Mix v1.1**
- Minimum-Fps

* Gothic 3 nur ohne FSAA **Geforce 7900 GTX ohne FSAA

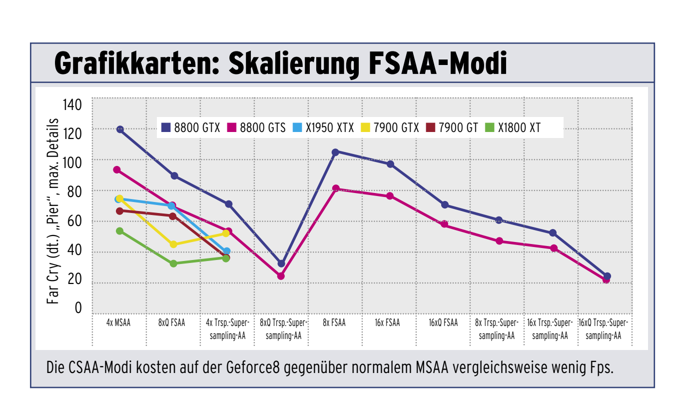


mit der normalen MSAA-Sample-Anzahl geglättet. Die Stärke von CSAA ist jedoch der nur geringe Geschwindigkeitseinbruch gegenüber 4x Multisampling-AA, wie unsere Benchmarks zeigen. Coverage-Sampling-AA findet sich in den Modi 8x, 16x (je 4 AA-Samples) und 16Q (acht AA-Samples) wieder. Dort wird oben genanntes Multi-Sampling mit der im Namen zu findenden Zahl an Coverage-Samples kombiniert.

Leiser Schluckspecht

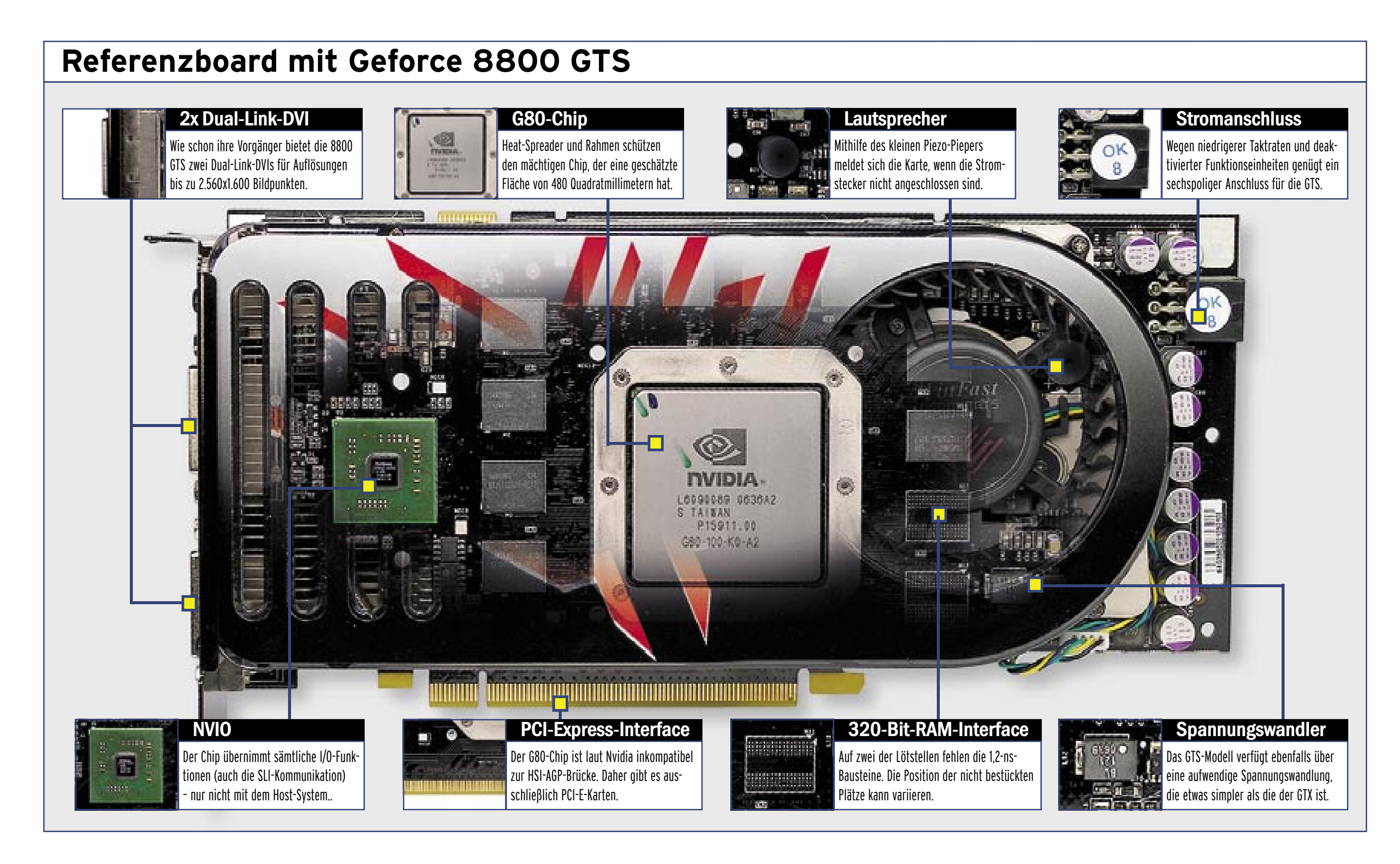
Die Karten haben, verglichen mit der Vorgängergeneration, geradezu gewaltige Ausmaße. Besonders die 8800 GTX könnte mit ihren 26,7 Zentimetern Länge an die Grenzen kleinerer Gehäuse stoßen – halten Sie dazu doch einfach mal das Aufmacherbild im Maßstab 1:1 an Ihren Rechner. Die 8800 GTS dagegen hält die 23-Zentimeter-Marke vergangener Generationen ein. In puncto Lautstärke können wir getrost Entwarnung geben: Die Lüfter laufen nur beim PC-Start einmal kurz hoch und säuseln danach auch unter Last kaum hörbar – Details finden Sie in der Marktübersicht auf der letzten Seite dieses Artikels. Ein pikantes und im Vorfeld heiß diskutiertes Thema ist auch die Leistungsaufnahme – besonders die GTX mit ihren zwei Stromanschlüssen (theoretisch gut für bis zu 225 Watt) bot Anlass für hitzige Diskussionen. Ganz grundlos waren diese offenbar nicht: Im Idle-Modus liegt der Verbrauch in unserem High-End-Testsystem (nicht vergleichbar mit dem System für die Testtabelle!) bei hohen 208 (GTS) bis 232 (GTX) Watt, da die Karten nach einer Phase mit hoher Beanspruchung offenbar nicht in den Ruhezustand zurückschalten – ob hier Abhilfe geschaffen werden kann, scheint nach Rücksprache mit Nvidia fraglich. Unter Last messen wir satte 331/280 Watt (GTX/GTS). Eine Radeon X1950 XTX benötigt im Vergleich 184/300 Watt, eine Geforce 7900 GTX 182/239 Watt.

Auch die Betriebstemperaturen tragen dem Rechnung. Im Vergleich zur Vorgängergeneration, die zumeist unter 80 Grad Celsius blieb, erreichen die Geforce8-Modelle deutlich höhere Temperaturen. Ein weiteres Thema, das eng mit Temperaturentwicklung und damit Leistungsaufnahme einhergeht, sind die Netzteilanforderungen. Unsere Benchmarks finden auf einem auf 3,3 GHz übertakteten Core 2 Duo E6700 mit 2 Gigabyte RAM, Sound Blaster Audigy 2 ZS, DVD-Brenner und SATA-Festplatte statt. Ein Enermax EG565AX-VE (535 Watt Nennleistung und 34 Ampere auf der 12-Volt-Leitung) versorgt das System. Zeitweise zog dieses Set-up im SLI-Betrieb mit zwei 8800 GTX damit über 510 Watt aus dem Netz – die zweite GTX musste dabei per Doppeladapter aus den normalen 12-Volt-Leitungen versorgt werden. Zwar laufen unsere Tests stabil durch, für den Dauerbetrieb zweier 8800 GTX empfehlen wir jedoch ein Markengerät mit 650 bis

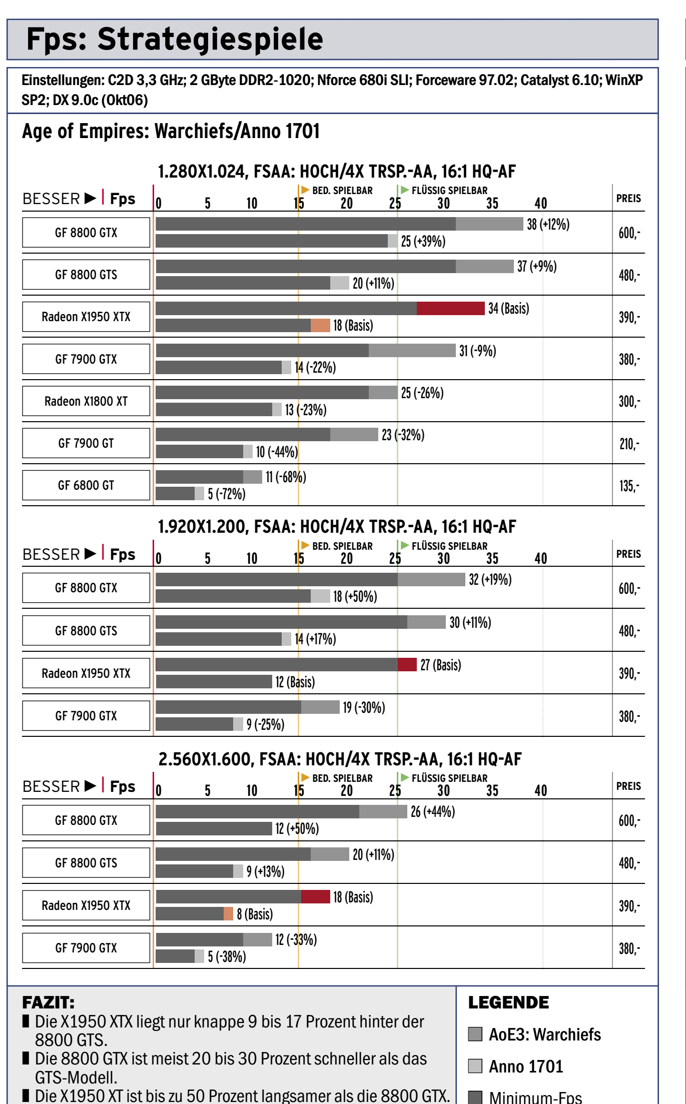


Die CSAA-Modi kosten auf der Geforce8 gegenüber normalem MSAA vergleichsweise wenig Fps.

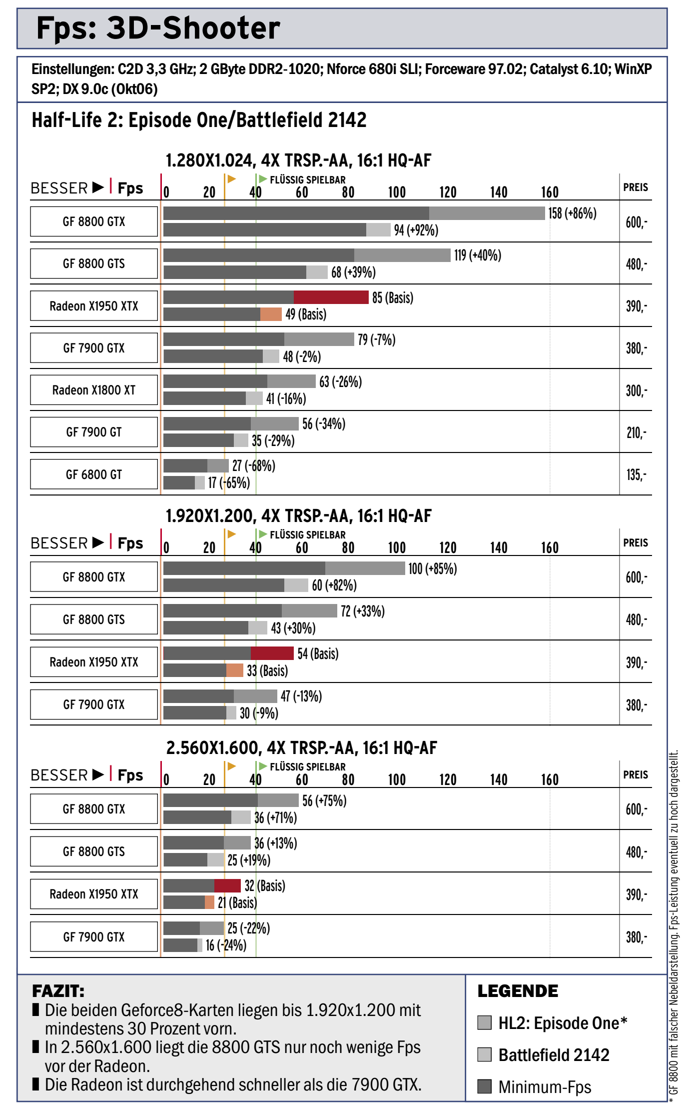
Referenzboard mit Geforce 8800 GTS



Fps: Strategiespiele



Fps: 3D-Shooter



700 Watt Nennleistung. Zwei GTS begnügen sich mit 550 bis 600 Watt, eine Karte mit 400 Watt – jeweils aus guten Netzteilen.

Treibergeschichten

In Sachen Bildqualität und Performance gibt es nur eines zu sagen: aktuell top! Der neue, fast winkelunabhängige AF-Modus, hievt die Texturen auf das Niveau von Atis „Area-AF" – mit minimalen Vorteilen für die Geforce8, sofern Sie im Treiber die ab Werk aktivierte trilineare Optimierung abschalten und in den High-Quality-Modus wechseln. Die neuen FSAA-Modi sehen zwar auf dem Papier und auf Screenshots gut aus, im Spielealltag merkt man aber in Auflösungen von 1.280x1.024 und höher keinen nennenswerten Unterschied mehr zum guten 8x-MSAA („8xQ") mit gestreutem Sample-Muster. Die neuen Modi eignen sich daher eher für Spiele mit begrenzter Auflösung oder starker Hauptprozessor-Limitierung, wo die zusätzliche Grafiklast nicht störend auffällt.

Fazit: Geforce 8800 GTX/GTS

Mit der Geforce8 hat Nvidia die Spitzenposition in Sachen High-End-GPU zurückerobert und die Messlatte für Atis kommenden R600-Chip sehr hoch gelegt. Das gilt allerdings nur für hohe Auflösungen und/oder hohe AA- und AF-Stufen, da ansonsten auch schnelle CPUs limitierender Faktor sind. Kann sich die Geforce8 frei entfalten, lässt sie die Konkurrenz zum Teil um den Faktor 2 hinter sich – das belegen unsere zahlreichen Benchmarks. Negativ sind die hohe Leistungsaufnahme und der (bisherige) Wegfall der hybriden FSAA-Modi – gerade bei der Leistungsfähigkeit der Geforce8-Reihe.

Vier Boliden im Praxistest:

Asus und Leadtek waren die ersten Hersteller, die uns mit einer brandneuen Geforce 8800 GTX beziehungsweise Geforce 8800 GTS versorgen konnten. Diese Karten müssen in unserem Test nun zeigen, was sie wirklich können. Die 3D-Boliden legen die Messlatte deutlich höher – wir tragen dem Rechnung und haben unser Notensystem überarbeitet und alte Karten im Einkaufsführer entsprechend abgewertet.

Asus EN8800GTX, Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH:

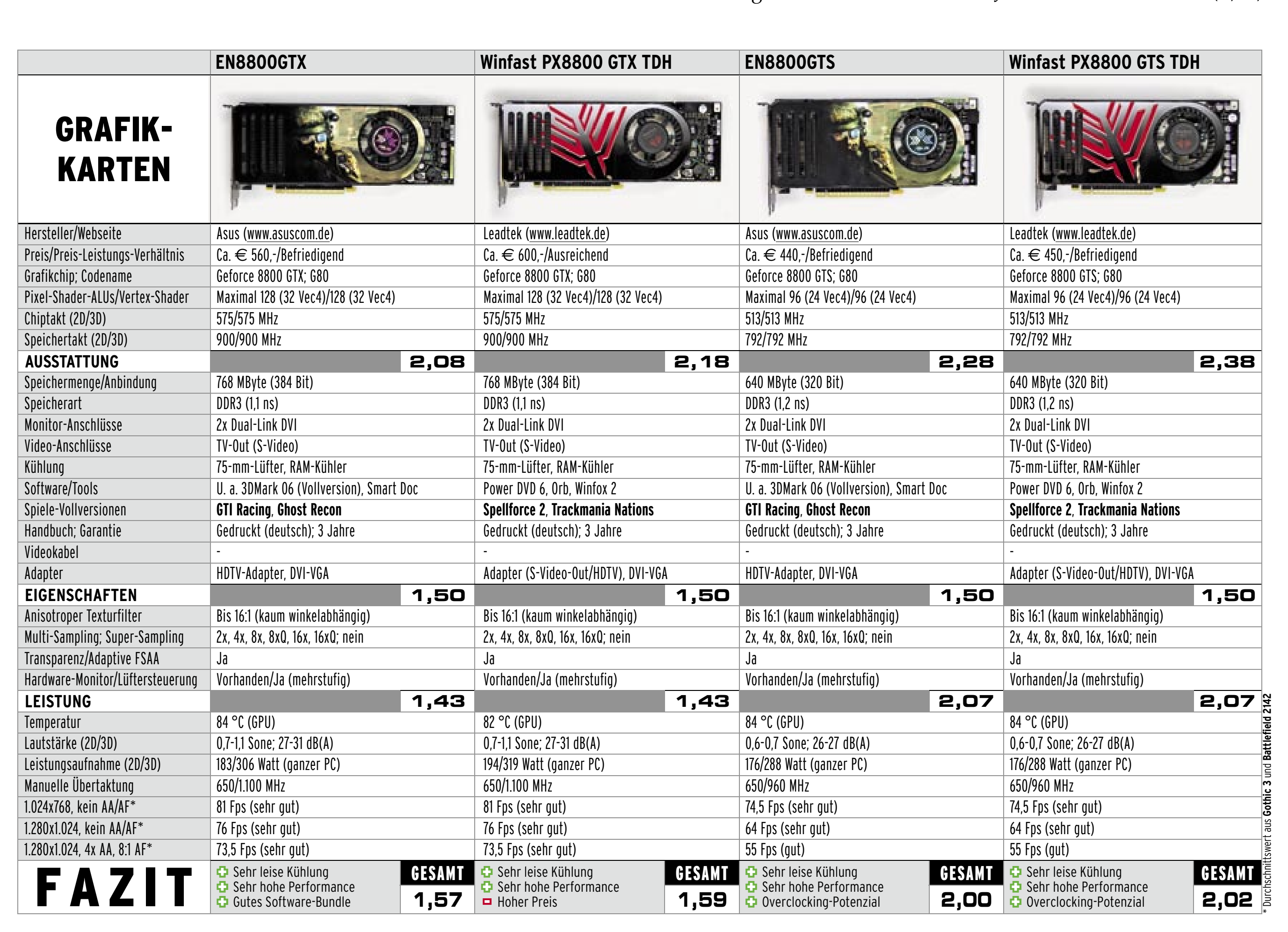
Schnellste Grafikkarten auf dem Markt ▮ Die 3D-Beschleunger von Asus und Leadtek basieren auf dem Nvidia-Referenzdesign und sind daher nahezu identisch. Der 75 Millimeter große Radial-Lüfter wird automatisch gesteuert, ist mit der Ntune-Software aber auch manuell regelbar. Es ist jedoch Vorsicht, denn der Lüfter kann dabei anhalten, was zu einer Überhitzung der Karte führt. Der Lärmpegel liegt bei sehr leisen 0,7 bis 1,1 Sone. Dafür ist die Temperatur mit maximal 84 Grad Celsius relativ hoch. Das Overclocking-Potenzial der Geforce 8800 GTX ist sehr gut und so können wir die Asus- und Leadtek-Karten locker von 575/900 MHz auf 650/1.100 MHz übertakten. Wer ein solch gigantisches Teil erwerben will, kann anhand der Ausstattung (siehe Testtabelle unten) entscheiden, welche Karte Ihn infrage kommt. Technisch gesehen sind beide Modelle gleich.

Asus EN8800GTS, Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH:

Abgespeckte 8800 GTX ▮ Gegenüber einer 8800 GTX sparen Sie mit der 8800 GTS mindestens 100 Euro, wobei der kleine Bruder in **Gothic 3** um bis zu 36 und in **Battlefield 2142** um bis zu 33 Prozent langsamer ist. Der Lüfter unserer beiden Referenzkarten ist mit maximal 0,7 Sone kaum hörbar. Dafür ist auch bei der 8800 GTS die Temperatur mit gemessenen 84 Grad Celsius hoch. Etwas geringer als bei der 8800 GTX ist bei unserem Testsystem (Athlon 64 4000+) mit der 8800 GTS die Leistungsaufnahme (288 gegenüber 306/319 Watt). Gute Resultate zeigen sich auch im Übertaktungs-Test, schließlich lässt sich der Chip-/Speichertakt der 8800 GTS von 513/792 auf 650/960 Megahertz anheben. Die abgespeckte Geforce 8800 GTS ist günstiger, aber auch langsamer als eine 8800 GTX. Dank der SLI-Aufrüstoption können Sie die Leistung aber bei Bedarf steigern (siehe Benchmarks).

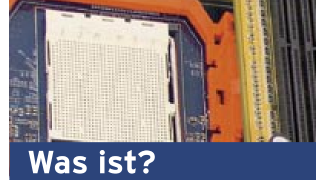
Testfazit:

Nvidia ohne Konkurrenz ▮ In unserer Benchmarksuite (**Gothic 3** und **Battlefield 2142**) liegt die Geforce 8800 GTX um 84 Prozent und die 8800 GTS um 38 Prozent vor der Radeon X1950 XTX (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF). Ati hat dem momentan wenig entgegenzusetzen – bis die Karten mit dem R600-Chip im Laufe des neuen Jahres anrücken. (cs/dw)



GRAFIK-KARTEN	EN8800GTX	Winfast PX8800 GTX TDH	EN8800GTS	Winfast PX8800 GTS TDH
Hersteller/Webseite	Asus (www.asuscom.de)	Leadtek (www.leadtek.de)	Asus (www.asuscom.de)	Leadtek (www.leadtek.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 560,-/Befriedigend	Ca. € 600,-/Ausreichend	Ca. € 440,-/Befriedigend	Ca. € 450,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Geforce 8800 GTX; G80	Geforce 8800 GTX; G80	Geforce 8800 GTS; G80	Geforce 8800 GTS; G80
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	Maximal 128 (32 Vec4)/128 (32 Vec4)	Maximal 128 (32 Vec4)/128 (32 Vec4)	Maximal 96 (24 Vec4)/96 (24 Vec4)	Maximal 96 (24 Vec4)/96 (24 Vec4)
Chiptakt (2D/3D)	575/575 MHz	575/575 MHz	513/513 MHz	513/513 MHz
Speichertakt (2D/3D)	900/900 MHz	900/900 MHz	792/792 MHz	792/792 MHz
AUSSTATTUNG	**2,08**	**2,18**	**2,28**	**2,38**
Speichermenge/Anbindung	768 MByte (384 Bit)	768 MByte (384 Bit)	640 MByte (320 Bit)	640 MByte (320 Bit)
Speicherart	DDR3 (1,1 ns)	DDR3 (1,1 ns)	DDR3 (1,2 ns)	DDR3 (1,2 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler	75-mm-Lüfter, RAM-Kühler
Software/Tools	U. a. 3DMark 06 (Vollversion), Smart Doc	Power DVD 6, Orb, Winfox 2	U. a. 3DMark 06 (Vollversion), Smart Doc	Power DVD 6, Orb, Winfox 2
Spiele-Vollversionen	**GTI Racing**, **Ghost Recon**	**Spellforce 2**, **Trackmania Nations**	**GTI Racing**, **Ghost Recon**	**Spellforce 2**, **Trackmania Nations**
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre
Videokabel	-	-	-	-
Adapter	HDTV-Adapter, DVI-VGA	Adapter (S-Video-Out/HDTV), DVI-VGA	HDTV-Adapter, DVI-VGA	Adapter (S-Video-Out/HDTV), DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,50**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden/Ja (mehrstufig)	Vorhanden/Ja (mehrstufig)	Vorhanden/Ja (mehrstufig)	Vorhanden/Ja (mehrstufig)
LEISTUNG	**1,43**	**1,43**	**2,07**	**2,07**
Temperatur	84 °C (GPU)	82 °C (GPU)	84 °C (GPU)	84 °C (GPU)
Lautstärke (2D/3D)	0,7-1,1 Sone; 27-31 dB(A)	0,7-1,1 Sone; 27-31 dB(A)	0,6-0,7 Sone; 26-27 dB(A)	0,6-0,7 Sone; 26-27 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	183/306 Watt (ganzer PC)	194/319 Watt (ganzer PC)	176/288 Watt (ganzer PC)	176/288 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	650/1.100 MHz	650/1.100 MHz	650/960 MHz	650/960 MHz
1.024x768, kein AA/AF*	81 Fps (sehr gut)	81 Fps (sehr gut)	74,5 Fps (sehr gut)	74,5 Fps (sehr gut)
1.280x1.024, kein AA/AF*	76 Fps (sehr gut)	76 Fps (sehr gut)	64 Fps (sehr gut)	64 Fps (sehr gut)
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF*	73,5 Fps (sehr gut)	73,5 Fps (sehr gut)	55 Fps (gut)	55 Fps (gut)
FAZIT	+ Sehr leise Kühlung + Sehr hohe Performance + Gutes Software-Bundle GESAMT **1,57**	+ Sehr leise Kühlung + Sehr hohe Performance − Hoher Preis GESAMT **1,59**	+ Sehr leise Kühlung + Sehr hohe Performance + Overclocking-Potenzial GESAMT **2,00**	+ Sehr leise Kühlung + Sehr hohe Performance + Overclocking-Potenzial GESAMT **2,02**

* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142**





Was ist?

❙ PCI-Express
Neuer Schnittstellenstandard für Erweiterungskarten, der mittelfristig die AGP- und PCI-Steckplätze ablöst.

❙ Firewire
Bus-System und Schnittstelle mit einer maximalen Übertragungsrate von 50 MByte/s. Unterstützt auch TCP/IP.

❙ Gigabit-LAN
Netzwerkstandard, der eine theoretische Bandbreite von maximal 125 MByte/s erreichen kann.

❙ eSATA
Schnittstelle für externe Laufwerke mit der gleichen Übertragungsrate wie SATA II (3 GByte/s); benötigt eigene Anschlusskabel.

VIELFALT AM2- und Core-2-Duo-Mainboards variieren nicht nur in der Ausstattung, auch die Preise liegen zwischen 80 und 200 Euro.

10 Platinen im Test

Spieler, die aufrüsten, sollten Ihr Geld in die richtige Platine investieren. Wir holten zehn Mainboards für AM2- und Core-2-Duo-Hauptprozessoren ins Testlabor.

Auf den ersten drei Seiten des PC-Games-Mainboard-Marathons stellen wir die Testergebnisse von fünf AM2-Platinen vor. Anschließend folgen fünf Intel-Boards. Zusätzlich haben wir die Testmethoden modernisiert und auf Praxisnähe optimiert – Details finden Sie im Kasten oben rechts.

Übersicht: AM2-Chipsätze

Nvidias Nforce-5-Serie dominiert den AM2-Markt. Die Staffelung: Nforce-590-SLI-Boards mit jeweils 16 PCI-Express-Bahnen für beide Grafikkarten und Sonder-Features wie EPP (Overclocking-Profile für RAM) gibt es ab 160 Euro. Etwa 120 Euro kosten 570-SLI-Platinen (Single-Chip-Design) mit zweimal acht PCI-Express-Bahnen im SLI-Modus. Ohne SLI-Unterstützung, aber schon für 100 Euro, sind 570-Ultra-Boards erhältlich. Alle drei Chipsatz-Varianten bieten serienmäßig sechs SATA-II-Anschlüsse, zweimal Gigabit-LAN und einen PATA-Kanal für Laufwerke. Von dieser Grundausstattung weichen die Platinenhersteller selten ab. Höchstens für eSATA verlöten sie noch einen Zusatz-Controller. BIOS und Packungsinhalt sind hingegen je nach Hersteller unterschiedlich. Die günstigste Variante Nforce 550 bietet als einziger Chip nur einmal Gigabit-LAN und viermal SATA II. Mainboards kosten daher auch nur 70 oder 80 Euro.

Deutlich teurer (120 bis 180 Euro) sind AM2-Boards mit Atis Crossfire-Chipsatz RD580. Nachdem Ati von AMD übernommen wurde, heißt dieser übrigens künftig „AMD 580X Crossfire“. Der Northbridge-Chip ist winzig und bleibt sehr kühl. Die SB600-Southbridge hat keine Probleme mit PCI- oder USB-Performance (anders als ältere Chips von Ati) und bietet vier SATA-II-Ports. Ein LAN-Controller fehlt jedoch, den bringt der Platinenhersteller extern unter. Genau wie die Nforce-5-Serie bietet der SB600 nur noch einen PATA-Kanal. Anders bei Mainboards mit den Chipsatz-Kombinationen Geforce 6150/Nforce 430 oder Geforce 6100/Nforce 410. Entsprechende Platinen haben zwei PATA-Kanäle, kommen meist im Mikro-ATX-Design mit Onboard-Grafik und sind ab 60 Euro erwerbbar.

Gigabyte M57SLI-S4

Nforce 570 SLI für Übertakter ❙ Pralles BIOS: Die CPU-Spannung lässt sich in 0,025-Volt-Schritten bis 1,55 Volt anheben, das RAM mit zehn Timings konfigurieren und mit bis zu 2,5 Volt befeuern. Auch die Spannungen für Chipsatz, HT-Link und PCI-Express können Sie anheben. Der 570-SLI-Chip sitzt dabei unter einem sehr großen, flachen Passivkühlblock. Kompatibilitätsprobleme mit sperrigen Grafikkarten gibt es nicht und im Stabilitätstest bleibt die Chiptemperatur mit 60 Grad Celsius im grünen Bereich. Über eine gute Gehäuselüftung sollten Sie jedoch auf jeden Fall verfügen.

Bei der Ausstattung fällt auf, dass Gigabyte auf den zweiten LAN-Anschluss verzichtet, obwohl ein entsprechender Controller im Nvidia-Chipsatz vorhanden ist. Die üblichen sechs SATA-II-Ports sind hingegen vorhanden. Drei PCI-E-x1-Steckplätze sind sinnvoll um die beiden Grafik-Slots herum angeordnet – auch beim Einsatz von großen Karten bleibt stets mindestens ein Steckplatz verfügbar. Auf der mitgelieferten CD befinden sich Norton Internet Security, ein Tool zum BIOS-Update unter Windows und die sehr nützliche Tuning-Software Easy Tune 5.

In unseren Leistungstests erzielt das Gigabyte-Board sehr gute Ergebnisse – egal ob bei USB-, LAN- oder Spiele-Performance. Außerdem liefen alle getesteten Speichermodule stabil und die SPD-Werte wurden stets korrekt ausgelesen. 1T Command-Rate sorgte jedoch für regelmäßige Abstürze. Im Stabilitätstest ist der Stromverbrauch mit 225,7 Watt (ganzer PC mit Athlon 64 X2 4600+ und Radeon X1950 XTX) guter Durchschnitt. Im normalen Windows-Betrieb sind 111,7 Watt trotz Cool 'n' quiet jedoch zu hoch.

Überarbeitete Testmethoden

Praxisnahe Ergebnisse
Bei Sockel-775-Boards verwenden wir neuerdings den Core 2 Duo E6600, AM2-Platinen statten wir mit dem Athlon 64 X2 4600+ aus – beide CPUs sind preiswert und weitverbreitet. Außerdem verwenden wir mit **Need for Speed Carbon** einen neuen Benchmark. Beim Kompatibilitätstest setzen wir die beiden Zalman-Kühler CNPS9700 und CNPS8000, den SI-128 von Thermalright sowie den Asus-Kühler Silent Knight ein.

Fortan nehmen wir die (subjektive) Overclocking-Tauglichkeit in die Testtabelle auf, bei der wir etwa Einstellungen für Spannungen, Timings oder Sonderfunktionen (OC-Profile) werten. Die Gewichtung einiger Punkte wurde ebenfalls angepasst. Dementsprechend haben sich auch die Bewertungen bereits getesteter Platinen verändert. Eine aktualisierte Übersicht finden Sie im Einkaufsführer auf Seite 166.



STABILITÄTSTEST Far Cry (dt.), Prime95, NetIO und der Burnin-Test lasten das System aus.

Stabilitätstest
Kernstück einer Mainboard-Wertung bleibt der Stabilitätstest: Hierbei bauen wir die Platine für praxisnahe Ergebnisse in ein geschlossenes Gehäuse. Als Grafikkarte verwenden wir eine X1950 XTX, der Speicher kommt von Corsair (TWIN2X2048-6400C4, 2,0 Volt, 4-4-4-12). Mit Prime95 lasten wir einen CPU-Kern und 1.300 Megabyte RAM aus. Den anderen Kern, die PCI-Express-Verbindung und die Klangausgabe belasten wir mit einer Szene aus **Far Cry (dt.)** im Loop. Der Burnin-Test von Passmark sorgt für permanenten Festplattenzugriff, NetIO lastet den Netzwerk-Controller aus. Nach zwei Stunden messen wir die Chipsatztemperatur mit einem externen Fühler sowie die Leistungsaufnahme (Stromverbrauch) des gesamten PCs.



SENSOR Mit flachen Fühlern neben dem Kern messen wir bei North- und Southbridge die Temperaturen.

Asus M2R32-MVP

Crossfire-Platine mit gutem Overclocking-BIOS und schwacher LAN-Leistung ❙ Die Asus-Platine mit dem genügsamen RD580-Chipsatz gibt sich im Windows-Betrieb bereits mit 99,8 Watt zufrieden. Im Stabilitätstest steigt die Leistungsaufnahme allerdings auf unerwartet hohe 232,3 Watt. Die Northbridge bleibt im Volllast-Szenario unter dem schmächtigen Alublock 50 Grad kühl und das M2R32-MVP besteht den Stabilitätstest ohne Schwierigkeiten. Weniger gut fallen die übrigen Leistungstests aus: Die USB-Übertragung liegt mit 32,9 MByte pro Sekunde rund 12 Prozent hinter der Konkurrenz, der LAN-Controller von Marvell verdient mit 53/77 MBytes/s (Senden/Empfangen) nur die Note „ausreichend“. Nvidia-Chips erzielen ein rund doppelt so hohes Ergebnis.

Positiv ist dagegen das umfangreiche übertakterfreundliche BIOS: Die Werte für CPU-, RAM-, Chipsatz-, HT- oder PCI-E-Spannung lassen sich in noch feineren Stufen und teilweise sogar weiter anheben als beim Gigabyte-Board. Für Einsteiger gibt es eine dynamische Overclocking-Funktion. Außerdem können Sie alle Einstellungen in einem Profil speichern. Mit dem Eintrag EZ Flash lässt sich sogar ein BIOS-Update durchführen. Dafür brauchen Sie jedoch eine FAT32-Festplatte oder eine Diskette. Die Lüftersteuerung (QFan) eignet sich für den CPU-Kühler und einen weiteren Lüfter. Im Karton befinden sich nur ein PATA- und zwei-SATA-Kabel, eine Anschlussblende für zwei weitere USB-Ports und eine CD mit PC Probe II (Diagnose), Asus Update (BIOS-Flash) sowie einem Antiviren-Programm. Das hervorragende Tuning-Tool AI Booster fehlt.

MSI K9N Platinum

Viel Ausstattung für 100 Euro ❙ Auf der Platine sitzt zwar lediglich der Nforce 570 Ultra ohne SLI-Unterstützung, MSI bringt trotzdem zwei mechanische PCI-E-x16-Slots unter. Spiele laufen mit einer zweiten Karte natürlich nicht schneller, Sie können lediglich zusätzliche Monitore anschließen. Zudem befinden sich zwei Gigabit-LAN-Ports, sechs SATA-II-Anschlüsse und zwei x1-Slots auf der Platine. Einen optischen und einen koaxialen Sound-Ausgang sowie (per Blende) sechs USB-Anschlüsse gibt es ebenfalls. Das Tuning-Programm Dual Core Center ist nicht so gut wie die Varianten von Asus oder Gigabyte, aber immerhin doch recht nützlich.

Der wuchtige Zalman-CPU-Kühler CNPS8000 passt (wie bei allen getesteten AM2-Boards) nur, wenn die erste Speicherbank (DIMM3) auf der Platine freibleibt. Sehr gut sind die Ergebnisse bei USB-, LAN- und Spieleleistung. Das BIOS ist jedoch konservativ: Die VCore lässt sich beim Athlon 64 X2 4600+ nur bis 1,4 Volt anheben (Standard: 1,3 Volt) – das reicht nicht für ernsthaftes Übertakten. Die Chipsatzspannung können Sie gar nicht verändern. Schlecht: Die Lüftersteuerung regelt ausschließlich den CPU-Lüfter und die SPD-Erkennung stellt die Latenzen bei den getesteten Modulen falsch ein.

Foxconn 6100M2MA

Für 60 Euro nur das Nötigste ❙ Den günstigsten Umstieg auf AM2 ermöglicht die Chipkombination Geforce 6100/Nforce 410: Trotz integrierter Grafikeinheit (zu langsam für aktuelle Spiele) kosten entsprechende Boards nur 60 Euro. Bei dem 6100M2MA

Praxistipps

```
Set Memory Clock        [Manua
Memory Clock            [DDR 8
CKE Power Down Mode     [Disab
DDRII Timing Items      [Manua
CAS# latency            [4T] 1
1T/2T Command Timing    [2T]
TwTr Command Delay      [3T]
Write Recovery Time     [6T]
Precharge Time          [2T]
Row Cycle Time          [19T]
RAS to CAS R/W Delay    [4T] 2
RAS to RAS Delay        [3T]
Row Precharge Time      [4T] 3
Minimum RAS Active Time [12T 4
```

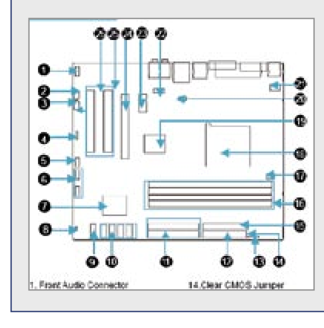
Gigabyte M57SLI-S4

Die Speicher-Timings sind im BIOS verwirrend angeordnet. Folgen Sie daher einfach unseren Markierungen im Bild, wenn Sie beispielsweise 4-4-4-12 einstellen wollen. Wichtig: Um die Latenzen ändern zu können, müssen Sie zunächst „Strg" und „F1" drücken. Die Einstellungen finden Sie unter „DRAM Configuration".

MSI K9N Platinum

Unter dem Minikühler wird der 570-Ultra-Chip relativ heiß. Wer übertakten will, sollte zusätzlich einen 40-Millimeter-Lüfter (etwa 5 Euro) verwenden. Mit langen, schmalen Schrauben können Sie diesen an den Kühlrippen befestigen. Das funktioniert jedoch nur, wenn Sie eine Grafikkarte mit flachem Kühler besitzen.





Foxconn 6100M2MA

Sparsame Ausstattung: Bei der Foxconn-Platine liegt kein Handbuch im Karton. Auch auf der CD fehlt das passende PDF. Stattdessen gibt es nur ein mittelmäßig gestaltetes Faltblatt. Das komplette Handbuch bekommen Sie ausschließlich online unter WEBCODE 24BU.

fährt Foxconn dafür einen konsequenten Sparkurs: Lediglich ein PATA- und ein SATA-Kabel befinden sich im Karton. Die Nforce-410-Southbridge bietet nur langsames 100-MBit-LAN sowie vier SATA-II-Anschlüsse. Auf der Mikro-ATX-Platine befinden sich ein PCI-E-x1-Slot und zwei gewöhnliche PCI-Steckplätze. Als Sound-Codec verwendet Foxconn den 5.1-Chip ALC653 von Realtek. Optische oder koaxiale Anschlüsse fehlen. Außerdem belastet der Onboard-Sound offenbar die CPU kräftig: Die Minimum-Fps fallen bei **Need for Speed Carbon** auf 57 Fps gegenüber 59 Fps mit einer Audigy 2. Im BIOS können Sie weder den CPU-Multiplikator noch die Speicher-Timings ändern. Läuft ein RAM-Pärchen nicht stabil, weil die SPD-Werte falsch ausgelesen werden, haben Sie keine Möglichkeit, diese zu korrigieren. Daher sollten besser nur anspruchslose Anwender die 60-Euro-Platine kaufen.

Fazit: AM2-Chipsätze

Für eine Spartipp-Empfehlung hat es diesen Monat nicht gereicht – MSIs K9N Platinum und das M57SLI-S4 von Gigabyte haben beide ein gutes, aber kein überragendes Preis-Leistungs-Verhältnis. Insgesamt sind AM2-Platinen jedoch deutlich günstiger als Core-2-Boards. Das sollte man auch bei der Aufrüstplanung beachten.

Fünf Core-2-Duo-Mainboards im Vergleichstest:

In unserem Core-2-Mainboard-Test finden Sie nicht nur die ersten im Handel erhältlichen Platinen mit den neuen Nvidia-Chipsätzen – wir testen auch günstige 965P-Platinen und einen echten SLI-Geheimtipp.

Wer einen Core 2 Duo haben wollte, hatte bisher die Wahl zwischen dem 975X und der 965-Serie von Intel. Der alte 945-Chip ist zwar auch Core-2-fähig, unterstützt aber nur DDR2-667-RAM und bei manchen Platinen lediglich 200 MHz FSB anstelle von 266 MHz. Während 975X-Platinen nur mit Top-Ausstattung für 180 Euro oder mehr erhältlich sind, gibt es sparsam ausgestattete Boards mit 965-Chipsatz bereits ab 120 Euro. Im direkten Vergleich sind Core-2-Platinen damit aber immer noch teurer als AM2-Varianten. Beide Intel-Chipsätze unterstützen Atis Crossfire. SLI funktionierte hingegen bisher nur mit dem Nforce4 SLI in der Intel-Edition. Passende Platinen mit Core-2-

EMPFEHLUNG DER REDAKTION:



GUTE KÜHLUNG Zwei Heatpipes auf der Vorder- und eine Aluminiumplatte auf der Rückseite.

Gigabyte M59SLI-S5

Die Nforce-590-SLI-Platine von Gigabyte lässt bei Ausstattung, Übertaktungsfunktionen und Leistung kaum Wünsche unerfüllt.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

Preis: Ca. € 160,– Preis-Leistg.: Befr.

GESAMTWERTUNG **1,48**

Anders als Asus oder Foxconn bringt Gigabyte auf seiner 590-SLI-Platine gleich drei mechanische x16-Steckplätze unter: Die beiden blauen Slots werden mit jeweils 16 PCI-E-Bahnen angesprochen, dem mittleren Slot sind acht Lanes zugeteilt. Er ist für eine Grafikkarte zur Physikberechnung vorgesehen.

Auch sonst ist die Ausstattung großzügig: Der verwendete ALC888-Sound ist sogar Dolby-Digital-fähig. Einen koaxialen Sound-Ausgang gibt es nicht. Sechs SATA-II-Ports steuert der Chipsatz an, zwei weitere ermöglicht der zusätzliche Storage-Controller. Per Blende können Sie sogar zwei eSATA-Laufwerke anschließen – ein passendes Kabel liegt bei. Die beiden Gigabit-LAN-Anschlüsse liefern sehr gute Ergebnisse. Auch für die übrigen Leistungstests erhält das M59SLI-S5 Top-Wertungen. 1T Command-Rate lief im Test nicht stabil, bringt jedoch bei der DDR2-Generation deutlich weniger Leistung als bei DDR1-Speicher. Im Stabilitätstest wird der Chipsatz dank aufwendiger Heatpipe-Konstruktion nur 48,8 Grad Celsius warm. Die Leistungsaufnahme (Stromverbrauch) ist für den 590-SLI-Chipsatz erstaunlich gering.

Viel Tuning-Potenzial bietet das sehr gute BIOS: Sämtliche Spannungen lassen sich detailliert einstellen. Die Prozessor-Spannung kann bis 1,55 Volt, die des Arbeitsspeichers sogar bis 2,5 Volt angehoben werden. Zudem stehen zwölf Speicher-Timings zur Wahl. Die Einstellungen sind aber nicht in einem separaten Profil speicherbar und die Lüftersteuerung regelt nur den CPU-Kühler. Mit dem Gigabyte-Tool Easy Tune 5 übertakten Sie dafür komfortabel unter Windows. Außerdem im Lieferumfang: das Flash-Hilfsprogramm @BIOS und Norton Internet Security.

Obwohl sich viele Bauteile auf der Platine befinden, ist das Layout des Gigabyte-Mainboards gelungen. Lediglich der CNPS8000 von Zalman passt nur, wenn die beiden gelben Speicherbänke freibleiben. Da ist aber eher ein Kühler- als ein Board-Problem. (dm)

MAINBOARDS [SOCKEL AM2]

MAINBOARDS [SOCKEL AM2]	M59SLI-S5	M57SLI-S4	M2R32-MVP	K9N Platinum	6100M2MA
Hersteller/Webseite	Gigabyte/www.gigabyte.de	Gigabyte/www.gigabyte.de	Asus/www.asus.de	MSI/www.msi-computer.de	Foxconn/www.foxconnchannel.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 160,-/Befriedigend	Ca. € 120,-/Gut	Ca. € 140,-/Befriedigend	Ca. € 100,-/Gut	Ca. € 60,-/Befriedigend
Chipsatz (North-/Southbridge)	Nforce 590 SLI SPP/MCP	Nforce 570 SLI	RD580/SB600	Nforce 570 Ultra	Geforce 6100/Nforce 410
BIOS-Version/Board-Revision	F5/1.0	F5/1.0	0607/1.02G	1.3/1.1	5C3W1P27/nicht erkennbar
AUSSTATTUNG	**1,55**	**1,78**	**2,00**	**1,75**	**2,75**
Speicher-Steckplätze	4x DDR2	4x DDR2	4x DDR2	4x DDR2	4x DDR2
Mechanische x16-Slots	Drei Slots	Zwei Slots	Zwei Slots	Zwei Slots	Ein Slot
PCI-Express-Slots (x1, x4 oder x8)	Zwei x1-Slots	Drei x1-Slots	Zwei x1-Slots	Zwei x1-Slots	Ein x1-Slot
PCI-Slots	2 Slots	2 Slots	2 Slots	3 Slots	2 Slots
Onboard-LAN	2x 1.000 MBit/s Nvidia	1.000 MBit/s Nvidia	1.000 MBit/s Marvell	2x 1.000 MBit/s Nvidia	100 MBit/s Nvidia
USB-Ports (Lieferumfang inkl. Blende)	4 Ports	4 Ports	6 Ports	6 Ports	4 Ports
Maximale Anzahl an USB-Ports	10 Ports	10 Ports	10 Ports	10 Ports	8 Ports
Firewire (Lieferumfang inkl. Blende)	1 Port	1 Port	1 Port	2 Ports	-
Maximale Anzahl an Firewire-Ports	3 Ports	3 Ports	2 Ports	2 Ports	-
SATA-Anschlüsse	8 Ports	6 Ports	5 Ports	6 Ports	2 Ports
PATA-Anschlüsse	1 Port	1 Port	1 Port	1 Port	2 Ports
RAID-Modi	0, 1, 0+1, 5, JBOD	0, 1, 0+1, 5	0, 1, 0+1	0, 1, 0+1, 5	0, 1
Onboard-Sound	ALC888	ALC883	ADI 1998A	ALC883	ALC653
Sound-Anschlüsse	Optisch	Optisch, koaxial	Koaxial	Optisch, koaxial	Nur analog
Lüfteranschlüsse	3 Anschlüsse	3 Anschlüsse	4 Anschlüsse	3 Anschlüsse	2 Anschlüsse
IDE-Kabel/SATA-Kabel	1x IDE/5x SATA/1x eSATA	1x IDE/4x SATA	1x IDE/2x SATA	1x IDE/4x SATA	1x IDE/1x SATA
Sonstige Ausstattung	eSATA-Blende mit Stromanschluss, Dual-BIOS	–	USB-Blende	USB- und Firewire-Blenden	–
Software	Norton Internet Security, Easy Tune 5, @BIOS	Norton Internet Security, Easy Tune 5, @BIOS	PC Probe II, Asus Update, Anti-Virus	Norton Internet Security, MSI Live Upd., MSI DigiCell, MSI Dual Core Center	Norton Internet Security
EIGENSCHAFTEN	**1,82**	**1,88**	**1,68**	**2,20**	**3,59**
Besondere Features	EPP, Linkboost, GPU Ex, Teaming, Firstpacket	Teaming, Firstpacket	AMD Live!	Teaming, Firstpacket	Geforce 6100
HT-Link	200-500 MHz	200-500 MHz	200-400 MHz	200-425 MHz	200-450 MHz
CPU-Multiplikator (Athlon 64 X2 4600+)	5-12	5-12	5-12	5-12	–
Speichertimings	12 Einstellungen	10 Einstellungen	7 Einstellungen	8 Einstellungen	–
Speicherteiler	4 Teiler	4 Teiler	4 Teiler	4 Teiler	4 Teiler
CPU-Spannung (X2 4600+-Standard: 1,30 Volt)	0,8 V bis 1,55 V	0,8 V bis 1,55 V	0,8 V bis 1,5625 V	0,8 V bis 1,4 V	1,25 V bis 1,6375 V
CPU-Spannung-Abstufung	0,025-Volt-Schritte	0,025-Volt-Schritte	0,0125-Volt-Schritte	0,025-Volt-Schritte	0,0125-Volt-Schritte
RAM-Spannung (DDR2-Standard: 1,8 V)	Normal bis +0,7 V	Normal bis +0,7 V	1,8 V bis 2,45 V	1,8 V bis 2,45 V	1,8 V bis 2,15 V
Chipsatz-Spannung	Bis +0,3 V (NB), bis +0,3 V (SB)	Bis + 0,375 V	Bis 1,5 V	–	Bis +0,35 V
PCI-E-Spannung	Bis +0,3 V (NB), bis +0,3 V (SB)	Bis + 0,375 V	Bis 1,5 V	–	–
HT-Spannung	Bis +0,3 V	Bis + 0,375 V	Bis 1,5 V	–	–
HT-Multiplikator	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5	1 bis 5
Dynamische Übertaktung: Prozessor	–	–	AI Overclocking	Dynamic Overclocking Mode	–
Dynamische Übertaktung: Grafikkarte	Robust Graphics Booster	Robust Graphics Booster	PEG Link Mode	–	–
Dynamische Lüftersteuerung	Ja (nur CPU)	Ja (nur CPU)	Ja (zwei Lüfter)	Ja (nur CPU)	Ja (nur CPU)
Besondere BIOS-Optionen	–	–	O.C. Profile, EZ Flash	–	–
Overclocking-Tauglichkeit	4 von 5 Punkten	4 von 5 Punkten	4 von 5 Punkten	2 von 5 Punkten	1 von 5 Punkten
Realer HT-Takt	200,5 MHz	201,4 MHz	200,3 MHz	202 MHz	201,4 MHz
Probleme beim Board-Layout	Zweiter Stromanschluss schlecht erreichbar	Zweiter Stromanschluss schlecht erreichbar	Floppy unter PCI	Zweiter Stromanschluss schlecht erreichbar	Zweiter Stromanschluss schlecht erreichbar
Northbridge-Temperatur	48,8 Grad Celsius	60 Gad Celsius	50 Grad Celsius	61,1 Grad Celsius	51,9 Grad Celsius
Chipsatzkühlung	Passive Heatpipe-Kühlung	Passive Kühlung	Passive Kühlung	Passive Kühlung	Passive Kühlung
Stromverbrauch: Windows (X2 4600+, X1950 XTX)	106,7 Watt	111,7 Watt	99,8 Watt	108 Watt	92,8 Watt
Stromverbrauch: Stabilitätstest (X2 4600+, X1950 XTX)	221 Watt	225,7 Watt	232,3 Watt	221 Watt	215,7 Watt
Suspend-to-RAM-Test (S3)	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
SPD-Erkennung	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Nicht bestanden	Bestanden
Praxisprobleme	–	–	Asus Update funktioniert nicht	–	–
LEISTUNG	**1,33**	**1,37**	**1,42**	**1,33**	**1,68**
Spieleleistung Audigy 2, Avg/Minimum-Fps*	73/59 Fps - sehr gut	73/60 Fps - sehr gut	73/59 Fps - sehr gut	73/60 Fps - sehr gut	72/59 Fps - sehr gut
Spieleleistung Onboard-Sound, Avg/Minimum-Fps*	72/58 Fps - sehr gut	73/60 Fps - sehr gut	72/58 Fps - sehr gut	73/60 Fps - sehr gut	72/57 Fps - gut
USB-Leistung	35,1 MByte/s - sehr gut	37,5 MByte/s - sehr gut	32,9 MByte/s - gut	37,6 MByte/s - sehr gut	35 MByte/s - sehr gut
LAN-Leistung oberer Port (Senden/Empfangen)	116/116 MByte/s - sehr gut	116/116 MByte/s - sehr gut	53/77 MBytes/s - ausreichend	116/116 MByte/s - sehr gut	16/15 MByte/s - ungenügend
LAN-Leistung unterer Port (Senden/Empfangen)	116/116 MByte/s - sehr gut	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden	116/116 MByte/s - sehr gut	Nicht vorhanden
Kompatibilität: Speicher	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden
Kompatibilität: Grafikkarten	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden
Kompatibilität: CPU-Kühler	CNPS8000 nicht mit 4 DIMMs	CNPS8000 nicht mit 4 DIMMs	CNPS8000 nicht mit 4 DIMMs	CNPS8000 nicht mit 4 DIMMs	CNPS8000 nicht mit 4 DIMMs
PCG-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
FAZIT	+ Viele OC-Funktionen + Drei x16-Slots − Relativ teuer GESAMT **1,47**	+ Viele OC-Funktionen + Gutes Board-Layout − Cnq nicht im BIOS GESAMT **1,55**	+ Verbrauch im Idle + Gutes BIOS − Langsames LAN GESAMT **1,59**	+ Relativ günstig + Gute Ausstattung − Chip wird sehr heiß GESAMT **1,59**	+ Preis − Miserables BIOS − Kaum Ausstattung GESAMT **2,27**

* **Need for Speed Carbon**, Radeon X1950 XTX, Athlon 64 X2 4600+, 2.048 MByte DDR2-800-RAM (4-4-4-12), 1.024x768, kein FSAA/AF

MAINBOARDS [SOCKEL 775]	AW9D-Max	P965 Platinum	Nforce 680i SLI	P5B-E	P5N32-SLI Premium
Hersteller (Webseite)	Abit (www.abit.nl)	MSI (www.msi-computer.de)	EVGA (www.evga.de)	Asus (www.asus.de)	Asus (www.asus.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/Befriedigend	Ca. € 120,-/Gut	Ca. € 250,-/Ausreichend	Ca. € 130,-/Befriedigend	Ca. € 210,-/-
Chipsatz (North-/Southbridge)	975X/ICH7R	P965/ICH8R	Nforce 680i SLI SPP/MCP	P965/ICH8R	Nforce 590 SLI SPP/MCP
BIOS-Version/Board-Revision	1.2/1.00	1.1/1.1	04.11.2006/PCB 180	0601/1.02G	0503/1.02G
AUSSTATTUNG	**1,65**	**1,68**	**1,71**	**1,76**	**1,51**
Speicher-Steckplätze	4x DDR2	4x DDR2	4x DDR2	4x DDR2	4x DDR2
Mechanische x16-Slots	Zwei Slots	Zwei Slots	Drei Slots	Ein Slot	Drei Slots
PCI-Express-Slots (x1, x4 oder x8)	Zwei x1-Slots	Zwei x1-Slots	Zwei x1-Slots	Drei x1-Slots	Zwei x1-Slots
PCI-Slots	1 Slot	2 Slots	2 Slots	3 Slots	2 Slots
Onboard-LAN	2x 1.000 MBit/s Realtek	1x 1.000 MBit/s Realtek	2x 1.000 MBit/s Nvidia	1x 1.000 MBit/s Attansic	2x 1.000 MBit/s Nvidia
USB-Ports (Lieferumfang inkl. Blende)	6 Ports	6 Ports	10 Ports	6 Ports	6 Ports
Maximale Anzahl an USB-Ports	8 Ports	10 Ports	10 Ports	10 Ports	8 Ports
Firewire (Lieferumfang inkl. Blende)	2 Ports	2 Ports	2 Ports	1 Port	2 Ports
Maximale Anzahl an Firewire-Ports	2 Ports	2 Ports	2 Ports	2 Ports	2 Ports
SATA-Anschlüsse	8 Ports	7 Ports	6 Ports	8 Ports	8 Ports
PATA-Anschlüsse	1 Port	1 Port	1 Port	1 Port	1 Port
RAID-Modi	0, 1, 0+1, 5	0, 1, 0+1, 5, 10, JBOD	0, 1, 0+1, 5, JBOD	0, 1, 0+1, 5, 10, JBOD	0, 1, 0+1, 5, JBOD
Onboard-Sound	ALC882M (Karte)	ALC883	ALC885	ADI 1988	ADI 1988B (Karte)
Sound-Anschlüsse	Optisch	Optisch, koaxial	Optisch	Optisch, koaxial	Optisch, koaxial
Lüfteranschlüsse	8 Anschlüsse	4 Anschlüsse	7 Anschlüsse	4 Anschlüsse	5 Anschlüsse
IDE-Kabel/SATA-Kabel	1x IDE/7x SATA	1x IDE/4x SATA	1x IDE/6x SATA	1x IDE/4x SATA	1x IDE/6x SATA
Sonstige Ausstattung	Diagnose-LEDs, USB-/Firewire-Blende, SPDIF-Kabel	USB- und Firewire-Blenden, Diagnose-Blende	Diagnose-LEDs, Chipsatzlüfter	USB-Blende, Q-Connector	USB-/Firewire-Blenden, Wifi-Antenne, Array Mic, Lüfter für Wakü, Stack Cool 2
Software	Abit uGuru, Abit Flashmenu, Abit Blackbox	Norton Internet Security, MSI Live Upd., MSI DigiCell, MSI Dual Core Center	Ntune	PC-Probe II, Asus Update, Asus AI Suite, Anti-Virus	WinDVD-Suite, PC Probe II, Asus Update, Asus AI Suite, Anti-Virus
EIGENSCHAFTEN	**1,95**	**2,60**	**1,98**	**2,03**	**—**
Besondere Features	Flex Memory	Flex Memory	EPP, Linkboost, GPU Ex, Teaming, Firstpacket	Flex Memory	EPP, Linkboost, GPU Ex, Teaming, Firstpacket
Frontside-Bus	133-600 MHz	266-500 MHz	100-625 MHz	100-650 MHz	264-525 MHz
CPU-Multiplikator (Core 2 Duo E6600)	6-9	-	6-9	6-9	–
Speichertimings	4 Einstellungen	5 Einstellungen	10 Einstellungen	11 Einstellungen	6 Einstellungen
Speicherteiler	3 Teiler	6 Teiler	Fast stufenlos	5 Teiler	Fast stufenlos
CPU-Spannung (E6600-Standard: 1,25 Volt)	1,325 V bis 1,725 V	Standard bis +0,7875 V	0,5 V bis 1,8 V	1,225 V bis 1,7 V	1,225 V bis 1,6 V
CPU-Spannung-Abstufung	0,025-Volt-Schritte	0,0125-Volt-Schritte	0,0125-Volt-Schritte	0,0125-Volt-Schritte	0,00625-Volt-Schritte
RAM-Spannung (DDR2-Standard: 1,8 Volt)	1,75 V bis 2,65 V	1,85 V bis 2,45 V	1,8 V bis 2,5 V	1,8 V bis 2,45 V	1,8 V bis 2,55 V
Chipsatz-Spannung	1,5 V bis 2 V	Bis 1,69 V (NB)	Bis 1,55 V (NB), bis 1,75 V (SB)	Bis 1,7 V (NB), bis 1,8 V (SB)	Bis 1,75 V (NB), bis 1,65 V (SB)
PCI-E-Spannung	1,5 V bis 2 V	–	–	–	–
FSB-Spannung	–	–	1,2 V bis 1,5 V	bis 1,45 V	1,2 V bis 1,35 V
HT-Multiplikator	–	–	1 bis 5	–	1 bis 5
Dynamische Übertaktung: Prozessor	–	Dynamic Overclocking Mode	–	AI Overclocking	AI Overclocking
Dynamische Übertaktung: Grafikkarte	–	–	–	–	PEG Link Mode
Dynamische Lüftersteuerung	Ja (acht Lüfter)	Ja (zwei Lüfter)	Ja (fünf Lüfter)	Ja (zwei Lüfter)	Ja (zwei Lüfter)
Besondere BIOS-Optionen	OC on the fly	--	Save timing/Voltage Set, Memory Test	O.C. Profile, EZ Flash	O.C. Profile, EZ Flash
Overclocking-Tauglichkeit	4 von 5 Punkten	2 von 5 Punkten	5 von 5 Punkten	4 von 5 Punkten	4 von 5 Punkten
Realer FSB-Takt	266,1 MHz	266,6 MHz	266,7 MHz	266,9 MHz	266 MHz
Probleme beim Board-Layout	Floppy-Anschluss unter PCI-Slots	CPU-Sockel weit oben, PATA-Anschluss sehr weit unten	CPU-Sockel weit oben	Zweiter Stromanschluss schlecht erreichbar	Zweiter Stromanschluss schlecht erreichbar
Northbridge-Temperatur	56,3 Grad Celsius	55,8 Grad Celsius	51,7 Gad Celsius	53,9 Grad Celsius	Kein Test möglich
Chipsatzkühlung	Passive Heatpipe-Kühlung	Passive Kühlung	Heatpipe, passiv/aktiv (1,1 bis 2,4 Sone)	Passive Kühlung	Passive Heatpipe-Kühlung
Stromverbrauch: Windows (E6600, X1950 XTX)	117,9 Watt	113 Watt	133,1 Watt	119,7 Watt	Kein Test möglich
Stromverbrauch: Stabilitätstest (E6600, X1950 XTX)	192,4 Watt	192,4 Watt	202,2 Watt	196,5 Watt	Kein Test möglich
Suspend-to-RAM-Test (S3)	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
SPD-Erkennung	Nicht bestanden	Nicht bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Praxisprobleme	–	Lüftersteuerung funktioniert nach Stand-by nicht mehr, CL3 statt CL4	–	–	–
LEISTUNG	**1,30**	**1,34**	**1,80**	**1,85**	**—****
Spieleleistung Audigy 2, Avg/Minimum-Fps*	81/62 Fps - sehr gut	80/62 Fps - sehr gut	80/62 Fps - sehr gut	80/62 Fps - sehr gut	80/62 Fps - sehr gut
Spieleleistung Onboard-Sound, Avg/Minimum-Fps*	80/61 Fps - sehr gut	81/62 Fps - sehr gut	80/62 Fps - sehr gut	80/62 Fps - sehr gut	80/61 Fps - sehr gut
USB-Leistung	37,6 MByte/s - sehr gut	35 MByte/s - sehr gut	37,5 MByte/s - sehr gut	37,5 MByte/s - sehr gut	37,5 MByte/s - sehr gut
LAN-Leist. oberer Port (Senden/Empfangen)	116/116 MByte/s - sehr gut	116/116 MByte/s - sehr gut	116/116 MByte/s - sehr gut	93/116 MByte/s - gut	116/116 MByte/s - sehr gut
LAN-Leist. unterer Port (Senden/Empfangen)	116/116 MByte/s - sehr gut	Nicht vorhanden	116/116 MByte/s - sehr gut	Nicht vorhanden	116/116 MByte/s - sehr gut
Kompatibilität: Speicher	Alle Module bestanden	Alle Module bestanden	MDT-RAM nicht bestanden	MDT-RAM nicht bestanden	Alle Module bestanden
Kompatibilität: Grafikkarten	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Alle Karten bestanden	Kein SLI mit Leadtek 6800 GT/Ultra
Kompatibilität: CPU-Kühler	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden	Alle Kühler bestanden
PCGH-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Kein Test möglich
FAZIT	+ Sehr gute Leistung + Viel Ausstattung − Teuer **GESAMT 1,50**	+ Fairer Preis + Gute Ausstattung − OC-Tauglichkeit **GESAMT 1,66**	+ Sehr gutes BIOS + SLI plus Physik − Probleme mit MDT **GESAMT 1,82**	+ Klasse OC-BIOS + Guter Preis − Probleme mit MDT **GESAMT 1,87**	+ Sehr gute Ausstat. + Stabil mit 1T − Multi fehlt im BIOS **GESAMT —****

* **Need for Speed Carbon**, Radeon X1950 XTX, Core 2 Duo E6600, 2.048 MByte DDR2-800-RAM (4-4-4-12), 1.024x768, kein FSAA/AF
** Kein finaler Test möglich - Testmuster defekt

Unterstützung sind jedoch rar gesät und selten gut. Leistungsgierige Spieler haben daher gespannt auf die Nforce-5-Reihe in der Intel-Edition gewartet, die – bis auf zwei Platinen von Asus – jedoch nie in den Handel gelangte. Stattdessen bringt Nvidia nun drei Chipsätze der Nforce-6-Generation: Das kleinste Modell Nforce 650i Ultra hat einen Gigabit-LAN- und vier SATA-II-Ports. Der Nforce 650i SLI ist genauso ausgestattet, unterstützt jedoch SLI (zweimal acht Lanes) und soll bessere Overclocking-Funktionen bieten. Mainboards mit 650i Ultra oder 650i SLI erwarteten wir bei Redaktionsschluss frühestens Ende Dezember – der Januar ist wahrscheinlicher. Das Top-Modell Nforce 680i SLI gibt es dagegen schon jetzt. Die Funktionen sind identisch zum Vorgänger Nforce 590 SLI, etwa EPP (OC-Profile bei bestimmten Speichermodulen) oder Firstpacket (Ping-Optimierung). Dazu gibt es zweimal Gigabit-LAN, sechsmal SATA-II und drei mechanische x16-Slots serienmäßig. Die beiden Grafiksteckplätze werden mit jeweils 16 PCI-E-Bahnen angesprochen – dafür sorgt der zusätzliche SPP-Chip. Der dritte x16-Slot ist für eine Nvidia-Grafikkarte zur Physikberechnung vorgesehen. Für den 680i SLI hat Nvidia ein Mainboard-Standarddesign entworfen, das zahlreiche Hersteller direkt übernehmen.

Ein echtes Einzelstück ist die Asrock-Platine 775Dual-VSTA, die sowohl AGP- als auch PCI-Express-Karten unterstützt. Das Board kam zu spät für unsere Marktübersicht. Den Test finden Sie in unserem Einkaufsführer auf Seite 168).

MSI P965 Platinum

Beinahe-Spar-Tipp mit Praxisschwächen I Ein zusätzlicher JMicron-Controller liefert beim preiswerten MSI-Board den PATA-Anschluss und einen weiteren SATA-Port. Bei den übrigen Features verlässt sich MSI auf das Chipsatz-Gespann P965/ICH8R (North-/Southbridge). Beide verfügen über eine passive Kühlung. Im Stabilitätstest wird die Northbridge 55,8 Grad Celsius heiß. Die Southbridge erreicht 41,6 Grad, die ungekühlten Spannungswandler 34,3 Grad. Schwächen beim Layout: Der Sockel ist sehr weit oben, große CPU-Kühler können daher Probleme machen. Der PATA-Anschluss ist zu weit unten. Wer hier ein DVD-Laufwerk anschließen will, braucht eventuell ein besonders langes Kabel. Die Ausstattung ist hingegen mit optischen und koaxialen Sound-Ausgängen, vier SATA-Kabeln sowie dem Tuning-Tool Dual Core Center ordentlich.

Ernüchterung im BIOS: Der CPU-Multiplikator lässt sich nicht ändern. Vorbildlich sind dagegen die sechs auswählbaren Speicherteiler. Ein Bug: Statt CL4 lädt das BIOS stets CL3. Außerdem ist der tras-Wert nicht bis 18 anzuheben. Günstiges RAM wie der DDR2-800-Speicher von MDT setzt jedoch 5-5-5-18 voraus. Im Test liefen die Module aber auch mit 5-5-5-15 tadellos. Das SPD wird bei allen getesteten Modulen falsch ausgelesen – das BIOS stellt viel zu hohe Latenzen ein – wählen Sie diese besser manuell. Ebenfalls ärgerlich: Wenn das System aus dem Stand-by-Modus aufwacht, funktioniert die Lüftersteuerung nicht mehr.

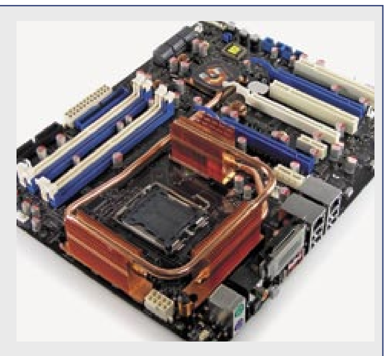
EVGA Nforce 680i SLI

Sehr gutes Board, aber es läuft nicht jedes RAM I Die erste 680i-SLI-Platine kommt von EVGA im Referenz-Layout. Nvidia hat dabei nicht nur das Design entworfen, sondern übernimmt auch die Fertigung des Boards samt BIOS. Unser Test der EVGA-Platine ist daher exemplarisch für alle 680i-Boards mit Standard-Layout. Nur die Packungsausstattung dürfte sich bei der Konkurrenz deutlich unterscheiden. Zum Referenz-Design gehören drei mechanische x16-Slots (SLI plus Physik), zwei Gigabit-LAN-Ports (die im Test Spitzenwerte lieferten) und sechs SATA-II-Anschlüsse. Doch eSATA fehlt ebenso wie ein zweiter PATA-Kanal. Praktisch sind die Diagnose-LEDs.

Das BIOS ist gut sortiert und sehr übersichtlich. Übertakter freuen sich über den fast stufenlosen Speicherteiler. So können Sie den Frontside-Bus übertakten, ohne auf das RAM Rücksicht nehmen zu müssen. Ungewöhnlich: Die Angabe des FSB-Takts wird mit vier multipliziert – statt 266 MHz sind also 1.066 MHz der Standardwert. Alle Spannungen lassen sich in

Vorschau: Nforce 680i SLI von Asus

Noch nicht serienreif!



Passend zur Marktübersicht schickte uns Asus einen Prototypen seiner 680i-SLI-Variante. Dabei kommt nicht das Nvidia-Layout, sondern ein eigenes Design zum Einsatz. Board und BIOS waren noch nicht final – der Test folgt, sobald uns eine Serienplatine zur Verfügung steht. Das Striker Extreme genannte Board verfügt über drei Heatpipes, die den MCP- und den SPP-Chip jeweils mit den Kühlern auf den Spannungswandlern verbinden. An der I/O-Blende zeigt ein LCD den Status und eventuelle Fehler an. Das Board verfügt über drei mechanische x16-Slots. Ein Blick ins BIOS: sehr gute OC-Funktionen und eine Profilfunktion. Die Vollversion von **Ghost Recon: Advanced Warfighter** gibt's obendrauf. Der Preis: über 300 Euro.

Praxistipps

Abit AW9D-Max

Bei Standardeinstellungen wird der FSB mit 272 MegHertz leicht übertaktet. Stellen Sie daher im BIOS bei „CPU Operating Speed" besser „User Define" ein und senken Sie den FSB-Takt („External Clock") manuell auf 266 MHz.

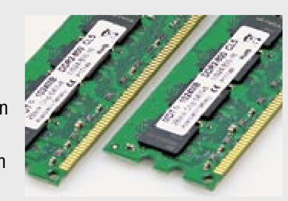
MSI P965 Platinum

Ein typischer P965-Bug: Setzt man im BIOS die CAS-Latenz auf den Wert 4, lädt tatsächlich CL3. Damit laufen manche Module nicht mehr stabil. Überprüfen Sie die Speicher-Timings mit CPU-Z (auf der Heft-DVD) und wählen Sie gegebenenfalls zur Sicherheit CL5 aus.

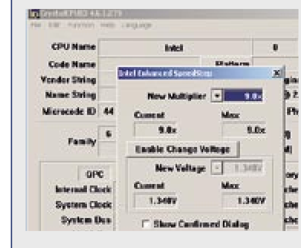
EVGA Nforce 680i SLI

Ohne Lüfter wird der Nvidia-Chip sehr heiß, im Standardmodus nervt der Propeller jedoch mit 2,4 Sone. Stellen Sie im BIOS unter „Dynamic Fan Control" den „Nforce Fan" auf 50 Prozent. Damit ist er angenehme 1,1 Sone leise und die Kühlleistung nur geringfügig schlechter. Auch in unserem Stabilitätstest lief das Board damit problemlos.

Asus P5B-E/EVGA Nf. 680i SLI



Der günstigste DDR2-800-Speicher kommt derzeit von MDT. Das P5B-E und die EVGA-Platine starten mit den Modulen jedoch gar nicht erst. Die Module von Corsair und G.Skill liefen im Test hingegen tadellos.



Asus P5N32-SLI Premium

Im BIOS fehlt eine Option für den CPU-Multiplikator. Das ist besonders ärgerlich, wenn man den Core 2 Extreme übertakten will. Auch das Asus-Tool AI Booster verändert den Multi nicht. Mit Crystal CPUID (WEBCODE 247H) geht das jedoch einwandfrei: Klicken Sie auf „File", dann auf „Intel Enhanced SpeedStep".

feinen Stufen konfigurieren und sehr weit anheben. Allerdings gibt das Board stets etwas zu wenig VCore: Stellt man 1,7 Volt im BIOS ein, liegen tatsächlich nur 1,62 Volt an. Ungewöhnlich: Speedstep funktioniert nur, wenn CPU- und Speichertakt auf „Auto“ stehen. Zwei Lüfter sind automatisch regelbar – allerdings nicht stufenlos. Für drei weitere Lüfter können Sie die Drehzahl zwischen 50 und 100 Prozent bestimmen.

Der verwendete Speicher-Controller im MCP-Chip ist deutlich besser als der zickige Controller vom Nforce 570 SLI. Trotzdem wollte das Board mit dem günstigen MDT-RAM nicht starten – egal, ob wir die BIOS-Defaults geladen oder zunächst die korrekten Timings und die Spannung manuell eingestellt haben. Behebt ein BIOS-Update den Fehler, verbessert sich die Wertung entsprechend. Anders als bei den Intel-Chips konnten wir 1T Command-Rate wählen. Damit lief jedoch kein getestetes Modul stabil. Nvidias Tuning-Programm Ntune ist gut gemeint, funktioniert aber immer noch nicht zuverlässig. Auch fehlt ein BIOS-Flash-Tool. Die Spieleleistung ist identisch zu P965 und 975X, der Stromverbrauch nur geringfügig höher.

Asus P5B-E

Gutes BIOS, kleiner Preis, aber Kompatibilitätsprobleme | Anders als beim Asus P5B Deluxe fehlen bei der günstigen Variante mit P965-Chip der zweite x16-Slot und die Heatpipe. Die beiden Alukühler reichen jedoch für 53,9/42,3 Grad Celsius (North-/Southbridge). Sechs SATA-II-Ports samt RAID stammen vom ICH8R-Chip. Der PATA-Kanal, ein weiterer SATA-Port und der eSATA-Anschluss kommen vom JMicron-Controller. Der LAN-PHY von Attansic erreicht nicht ganz die Leistung der Konkurrenz. Spiele- und USB-Performance sind dagegen sehr gut. Auch den Stabilitätstest besteht die Platine ohne Probleme. Der Stromverbrauch ist dabei genauso hoch wie beim MSI-Rivalen. Im Kompatibilitätstest liegt Asus jedoch hinten: Mit dem MDT-Speicher startet das Board nicht. Wir hoffen auf ein baldiges Update des BIOS. Ansonsten liefert die Schaltzentrale aber keinerlei Anlass zur Kritik. Für die Spannungen stehen viele Optionen und sehr feine Abstufungen zur Wahl. Alle Einstellungen sind in zwei Profilen speicherbar.

Asus P5N32-SLI

Premium Geheimtipp – nur für kurze Zeit | Als einziger Hersteller hat Asus ein Board mit Nforce 590 SLI entworfen. Dieses bietet die gleichen Features wie der Nachfolger 680i SLI. Dazu gehören drei mechanische x16-Slots, zweimal 16 PCI-E-Bahnen und die EPP-Technik. Obwohl das Asus-Board 40 Euro weniger kostet als die 680i-SLI-Referenzplatine von EVGA, ist die Ausstattung besser. So bekommen Sie eine Wifi-Antenne, zwei eSATA-Ports und die großartige Tuning-Software AI Booster. Auch die Overclocking-Funktionen im BIOS sind sehr gut. Anders als beim 680i SLI funktionierte 1T Command-Rate im Test mit G.Skill- und Corsair-RAM problemlos. Die Lüftersteuerung kennt nur grobe Abstufungen und nervt bei starker Prozessor-Last. Unverständlich bleibt allerdings, warum sich der CPU-Multiplikator nicht im BIOS ändern lässt. Wir konnten nicht alle Tests durchführen: Um die Temperatur von North- und Southbridge zu messen, mussten wir die Heatpipe-Konstruktion entfernen und wieder anbringen. Danach startete das Board nicht mehr. Unser bisheriger Eindruck ist jedoch sehr positiv: Die Platine ist günstiger als ein 680i-SLI-Standard-Board, bietet aber die gleichen Features, ein sehr gutes BIOS und Ausstattung satt. Käufer sollten sich beeilen: Das P5N32-SLI Premium ist voraussichtlich nicht mehr lange verfügbar.

Fazit: Günstig aufrüsten

Viel Ausstattung und überzeugende Übertaktungs-Funktionen gibt es bei Abit und EVGA. Allerdings sind diese Platinen teuer und das 680i SLI läuft noch nicht mit jedem Arbeitsspecher. Einen echten Spar-Tipp für den Core 2 Duo gibt es immer noch nicht. Die beiden P965-Platinen von MSI und Asus kosten deutlich über 100 Euro und haben zu viele Praxisschwächen. (dm/jt)

EMPFEHLUNG DER REDAKTION:



RAUMLEERE Die Heatpipes verlaufen separat; zwischen den Grafikslots ist viel Platz.

Abit AW9D-Max

Intels 975X-Chipsatz auf cool getrimmt: schwarze Platine, blaue LEDs, Ausstattung satt, Spitzen-BIOS und unser Top-Produkt-Award.

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle.

Preis: Ca. € 200,- Preis-Leistg.: Ausr.

GESAMTWERTUNG **1,50**

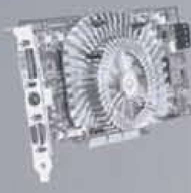
Die blauen LEDs auf der Mainboard-Rückseite sorgen für eine sehenswerte Unterbodenbeleuchtung und machen jeden Casemodder glücklich. Vorbildlich: Abit nutzt ausschließlich hochwertige „Solid“-Kondensatoren und Diagnose-LEDs, die beim Boot-Vorgang eventuelle Fehler anzeigen. Für Tüftler wird sogar eine SLI-Brücke mitgeliefert, obwohl der Intel-Chipsatz offiziell gar kein SLI unterstützt. Crossfire funktioniert hingegen problemlos.

Ebenfalls passend zum coolen Image: ein transparentes Parallel-ATA-Rundkabel. Für alle sieben SATA-Ports liegen entsprechende Kabel im Verkaufskarton. Vier der SATA-Anschlüsse kommen von der ICH7R-Southbridge (inklusive RAID), die drei übrigen steuern zwei Silicon-Image-Chips bei. Ein eSATA-Anschluss ist zwar ebenfalls vorhanden, das dazu passende Kabel fehlt jedoch. Dafür gibt es zwei schnelle Gigabit-LAN-Ports und eine zusätzliche Soundkarte im Riser-Format samt Dolby-Zertifikat und optischem Ein- sowie Ausgang. Anders als Asus und MSI spendiert Abit seiner 975X-Hauptplatine jedoch nur einen PATA-Kanal. Im ebenfalls schwarz hinterlegten BIOS kann der Übertakter angenehm schalten und walten: Für Chipsatz, Prozessor und Hauptspeicher stehen ausführliche Spannungseinstellungen zur Wahl. Per Druck auf „F8“ übernehmen Sie die Einstellungen sogar direkt (on the fly). Doch es gibt keine Option für die FSB-Spannung und auch ein Teiler für DDR2-1066 fehlt. Gelungen ist dagegen die Lüftersteuerung – mit der können Sie acht Propeller einzeln konfigurieren.

Bei **Need for Speed Carbon** ist das 975X-Board geringfügig schneller als die P965-Konkurrenz. Auch USB- und LAN-Leistung sind hervorragend. Die SPD-Erkennung leistet sich jedoch einen Schönheitsfehler: Statt 5-5-5-18 werden stets 5-5-5-15 geladen. Im Stabilitätstest wird die Northbridge unbedenkliche 56,3 Grad Celsius warm, die Southbridge erreicht 37,1 Grad. Mit 192,4 Watt (ganzer PC) ist die Leistungsaufnahme ebenfalls gering. Im Windows-Leerlauf (Speedstep aktiviert) sind es sogar nur 117,9 Watt. Wer rund 200 Euro als Aufrüst-Budget zu Verfügung hat und übertakten will, trifft mit dem Kauf des AW9D-Max eine gute Entscheidung. (dm)

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: **01805-905040***

* € 0,14 / Minute

MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	124,-
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	89,-
AT8 32X	S, GL, F, sA	939 / XP3200	D+	134,-
ASROCK	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
ALiveNF4G-DVI	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF410	D2	59,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	39,-
ConRoeXFire-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	79,-
ASUS	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	134,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	179,-
GIGABYTE	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
M55Plus-S3G	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-
965P-S3	S, GL	775 / P965	D2	119,-
MSI	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	77,-
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	89,-
K9N Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	D2	109,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	55,-
K8T Neo2-F	S, GL	939 / K8T800P	D+	49,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	105,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS Commando

- INTEL® P965 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (Dual Channel)
- 1x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 2x PCIe x16, 4x PCI
- 10x USB 2.0, 2x FireWire
- 2x Gigabit LAN · 8 Kanal-Sound
- LC-Display, Heatpipe-Kühlung



219,- ASUS Rock Solid · Heart Touching

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood	533	1x 512	109,-	
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	119,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	142,-	
Pentium® D (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
915	Presler	2,8	2x 2.048		116,-
940	Presler	3,2	2x 2.048		199,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	156,-	159,-
Core™ Duo (479)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		249,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		299,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-
Core™ 2 Duo (775)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**boxed**
E6300	Allendale	1,86	2x 1.024	166,-	179,-
E6400	Allendale	2,13	2x 1.024	209,-	219,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	299,-	309,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		509,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		1.039,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	58,-	62,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		80,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	79,-	92,-
4000+	San Diego	2,4	1x 1.024	94,-	
Athlon™ 64 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3500+	Orleans	2,2	1x 512	82,-	90,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		99,-
Athlon™ 64 X2 (AM2)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	119,-	136,-
4200+	Windsor	2,2	2x 512	146,-	169,-
4600+	Windsor	2,4	2x 512	199,-	209,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512		269,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		699,-
Opteron™ (939)		**GHz**	**Cache**	**tray**	**PIB**
165	Denmark	1,8	2x 1.024		159,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		249,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		314,-
185	Denmark	2,6	2x 1.024		444,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	114,-	106,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	130,-	119,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	236,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		129,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	126,-	120,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	132,-	123,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	244,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	250,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		121,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		124,-
GEIL		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	112,-	106,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	218,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	132,-	126,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	259,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	244,-	
OCZ		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR2 System Elite	1,0 GB	533 / 4-4-4	114,-	109,-
DDR2 System Elite	1,0 GB	667 / 5-5-5	118,-	112,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	137,-	132,-
DDR2 System Elite	2,0 GB	533 / 4-4-4	222,-	
DDR2 System Elite	2,0 GB	667 / 5-5-5	228,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	124,-	114,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	232,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		124,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	116,-	112,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	116,-	113,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	120,-	118,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	224,-	254,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	230,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	240,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		112,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4		115,-
A-DATA		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	1,0 GB	400 / 3		93,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		115,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	122,-	
BUFFALO		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		98,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	200,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	110,-	103,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	114,-	106,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	210,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	216,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
EN7600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	149,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	194,-
EN7950GT/HTDP	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	499,-
EN8800GTX/HTDP	PCIe	768-D3 / 8800GTX	649,-
N6200/TD	AGP	128-DD / 6200	39,-
N7600GS/HTD	AGP	256-DD / 7600GS	114,-
GAINWARD		**MB / Chip**	**€**
BP7600GS SILENT FX	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
BP7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	139,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / 7900GS	229,-
BP7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	279,-
7800GS GS	AGP	256-G3 / 7800GS	249,-
7800GS GS GLH	AGP	512-G3 / 7800GS	329,-
LEADTEK		**MB / Chip**	**€**
PX7300GT	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
PX7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	104,-
PX7600GT Extreme	PCIe	256-G3 / 7600GT	169,-
PX7900GS	PCIe	256-G3 / 7900GS	189,-
PX7950GT	PCIe	256-G3 / 7950GT	239,-
PX7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
A7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	179,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
NX6200-TD E	PCIe	128-DD / 6200TC	39,-
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
RX1950PRO-VT2D	PCIe	512-G3 / X1950PRO	234,-
RX1950XTX-VT2D	PCIe	512-G4 / X1950XTX	379,-
FX5200-TD LF	AGP	128-DD / FX5200	39,-
NX6200AX-TD LF	AGP	256-DD / 6200AX	64,-
NX7600GS-TD	AGP	256-D2 / 7600GS	125,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
7300GT Sonic	PCIe	256-G3 / 7300GT	79,-
8800GTX	PCIe	768-D3 / 8800GTX	619,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	469,-
6800GS	AGP	256-G3 / 6800GS	149,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1650 PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	99,-
EAX1650PRO SILENT	PCIe	256-G3 / X1650PRO	134,-
EAX1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	259,-
EAX1950CF/HP	PCIe	512-G4 / X1950	419,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / X1950XTX	419,-
A9250/TD	AGP	128-DD / 9250	34,-
GECUBE		**MB / Chip**	**€**
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	149,-
X1900XT	PCIe	256-G3 / X1900XT	244,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	239,-
X1950XTX	PCIe	512-G4 / X1950XTX	379,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-
SAPPHIRE		**MB / Chip**	**€**
X1600PRO Ultimate	PCIe	256-D2 / X1600PRO	109,-
X1650PRO	PCIe	256-G3 / X1650PRO	119,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / X1900GT	169,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	199,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	249,-
X1950XTX ViVo	PCIe	512-G4 / X1950XTX	349,-
9550SE	AGP	128-DD / 9550SE	49,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-
X1600PRO	AGP	512-D2 / X1600PRO	129,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	129,-
9250	PCI	128-DD / 9250	49,-

FESTPLATTEN

IDE

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	43,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	56,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	69,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	76,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	42,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	43,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	92,-

S-ATA

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	42,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	77,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
6V080E0	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HD160JJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	57,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	72,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	72,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	96,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	369,-
WD		**GB**	**ms / Cache / UPM**	**€**
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	138,-
WD800JD	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	209,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	74,-
WD3200KS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	94,-

DVD-LAUFWERKE

LEADTEK PCIe Grafikkarte

WinFast PX7950GX2 TDH

- 2x NVIDIA® GeForce® 7950 GX2 Chip
- 1 GB GDDR3-RAM (512 Bit)
- 500 MHz Chiptakt
- 1.200 MHz Speichertakt
- 2x DVI-I (Dual Link), TV-Out
- inkl. Spiele: Trackmania Nations, Serious Sam II
- PCIe x16



399,- Leadtek®

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DW1670 Schwarz	16x / 8x	34,90	
LG GSA-H12LB*	18x / 10x	47,-	49,-
LG GSA-H12NB*	18x / 10x	42,-	49,-
LG GSA-H22N*	18x / 8x	42,-	
LITEON LH-18A1H*	18x / 8x	42,-	
LITEON LH-18A1P*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-5170A*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	42,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	44,-	
PHILIPS SPD8004 Slimline Schw	8x / 4x	64,-	
PIONEER DVR-111D*	16x / 8x	42,-	
PIONEER DVR-111*	16x / 8x	44,-	
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	
USB 2.0	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
LG GSA-E10L Schwarz	16x / 10x		84,-
PHILIPS SPD3000CC	18x / 8x		64,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		72,-
S-ATA	**±RW / DL**	**bulk**	**Kit/ret.**
PLEXTOR PX-760SA	18x / 10x		114,-
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	44,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	119,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	199,-
D-LINK	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
DWL-G520	108	PCI	39,-
DWL-G630	54	PC-Card	27,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	39,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-624	108	Router	69,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	84,-
DVA-G3342SB Horst Box	54	Rout./Mod./VoIP	369,-
LINKSYS	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC300N	300	PC-Card	99,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WAP54G	54	Access Point	64,-
WRT54G-D2	54	Router	64,-
WRT54GS	54	Router	72,-
NETGEAR	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WG511	54	PC-Card	27,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	49,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
WPN824 RangeMax	108	Router	79,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	124,-
ASUS	**Mbit/s**	**Typ**	**€**
WL-138G v2	54	PCI	22,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
Diverse	**Art**	**Typ**	**€**
DEVOLO MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
DEVOLO MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
D-LINK DSL-380T	DSL	RJ-45	37,-

Router

AVM	Art	Ports	€
FRITZ!Box 2030	DSL-Modem	2	89,-
FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Modem/VoIP	2	139,-
D-LINK	**Art**	**Ports**	**€**
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DGL-4100	Gigabit	4	104,-
Diverse	**Art**	**Ports**	**€**
LINKSYS AG241	DSL-Modem	4	57,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-
NETGEAR WNR854T	Gigabit	4	146,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Farbe	Typ	Netzteil	€
Centurion 5	Schwarz/Silber	Midi	–	54,-
Cavalier 3	Silber	Midi	–	64,-
Stacker	Silber/Schwarz	Big	–	133,-
Stacker 830	Silber/Schwarz	Big	–	209,-
LIAN LI	**Farbe**	**Typ**	**Netzteil**	**€**
PC-7 PlusII	Silber	Midi	–	89,-
PC-60A Plus II	Silber	Midi	–	129,-
PC-V1000B Plus	Schwarz	Midi	–	199,-
THERMALTAKE	**Farbe**	**Typ**	**Netzteil**	**€**
Mambo	Schwarz	Midi	–	42,-
Soprano VX	Piano-Lack Schwarz	Midi	–	59,-
Armor +Window Kit	Schwarz	Big	–	124,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	34,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
HIPER HPU-4K530 Modular	530 W	ATX2	84,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
SEASONIC S12-500HT	500 W	ATX2	111,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	99,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	149,-

SHARKOON PC-Gehäuse

Rebel9 Economy

- extern: 9x 5,25" inkl. Floppy-Einschub
- 3x 120 mm, 2x 80 mm Lüfter optional
- 4x USB- und 2x Audio-Ports in der Vorderseite
- ATX, ohne Netzteil
- schwarz

34,- Sharkoon

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron H601	Celeron D 341	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	Intel Extreme Graphics 2	339,-
Emerald H601	Sempron64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	VIA S3 Graphics DeltaChrome	349,-
Ruby H601	Athlon64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 6200TC	474,-
Titanium H601	Pentium 4 541	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 6200TC	489,-
Gold H601	Pentium D 945	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB Radeon X1600XT	719,-
Diamond I601	Athlon64 X2 3800+	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB Radeon X1650PRO	729,-
Brilliant H601	Athlon64 X2 4600+	2.048 MB	250 GB	16x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7900GT	1.309,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6M-Q055H	Sempron 3400+ (1,8 GHz)	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	839,-
F2HF-5A021P	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	839,-
F3F-AP016H	Core Duo T2050 (1,6 GHz)	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	979,-
SAMSUNG	**Prozessor**	**Display**	**RAM**	**HDD**	**Laufwerk**	**Ausstattung**	**€**
R40-T5500 Cinoso	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	999,-
R55-T5500 Cemro	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home	1.199,-
R65-T5500 Canspiro	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	1.249,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 S1	si	8	17,0	Sound	179,-
1905 S1	si	8	19,0		194,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	279,-
2025 S1	si/bl	8	20,1	Sound	299,-
BENQ		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
FP73G	si	8	17,0	DVI-D	179,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	224,-
FP93GX	si	2	19,0	DVI-D	289,-
FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	339,-
EIZO		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
S1931SH	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S1931SE	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S2100	gr o. bl	16	21,3	DVI-D/USB	889,-
IIYAMA		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
E1900S	si o. bl	5	19,0	DVI-D/Sound	239,-
E2200WSV-B1	bl	5	22,0	Sound	339,-
SAMSUNG		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	289,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	339,-
225BW	si	5	22,0	DVI-D	444,-
Diverse		**ms**	**Zoll**	**Merkmale**	**€**
HANNSG HC194DP	si	8	19,0	DVI-I/Sound	199,-
HANNSG HW191DP	si	5	19,0	DVI-D/Sound	209,-
VIEWSONIC VX922	bl	2	19,0	DVI-D	329,-
NEC 90GX2 Pro	si	2	19,0	DVI-D	359,-

OCZ 2 GB DDR2 RAM

DDR2-800 KIT

- OCZ2P800R22GK
- 2x 1 GB DIMM
- DDR2-800, PC2-6400
- 240-pin
- Timing: CAS Latency (CL) 4
  RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  RAS-Precharge-Time (tRP) 4
  Row-Active-Time (tRAS) 15

244,- OCZ Technology

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	24,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	28,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS2	24,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	79,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB	59,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	USB	29,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	9,50

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	79,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	89,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	139,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	159,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-600	Klinke	29,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
SAITEK GH50 Surround Headset	Klinke	59,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	44,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Battlefield II	44,90
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Blazing Angels Squadron of WWII	38,90
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90
Strategie	**€**
Anno 1701	44,-
Age of Empires III - War Chief Addon	29,-
Civilization IV	22,90
Heroes of Might & Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medieval II	44,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warcraft III - Frozen Throne Addon Addon	10,90
Warhammer - Mark of Chaos	44,-

Rollenspiel & Adventure	€
Dungeon Siege II	24,90
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Geheimakte Tunguska	36,-
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	37,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Neverwinter Nights II	45,-
Oblivion - The Elder Scrolls IV	31,90
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	39,90
World of Warcraft	19,-
World of Warcraft - Burning Crusade AddOn	32,90
Sport & Simulation	**€**
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X	47,-
Need for Speed Carbon	47,-
NHL 07	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.





Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

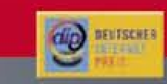


Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.











ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.
* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	48/8	0,9/0,9 Sone	30,5 Fps	22,5 Fps	3,24**
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 170,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	23,5 Fps	17 Fps	3,49**
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR3 [2,5 ns]	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 [3,5 ns]	500/396 MHz	12/5	2/2 Sone	13,5 Fps	9 Fps	3,79**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 120,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2 ns]	500/450 MHz	8/3	1,2/1,2 Sone	12,2 Fps	5,3 Fps	4,14**

PCI-Express-Karten

Lärmpegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 560,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 600,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 440,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 450,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 400,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	45,3 Fps	33,4 Fps	2,75**
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Tul Powercolor X1950 Pro	ca. € 190,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 220,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 280,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
Lärmpegel über 1,5 Sone	**Preis**	**Grafikchip**	**Speicher (MByte)**	**Takt (Chip/RAM)**	**PS-ALUs/VS*** **	**Lautheit (2D/3D)**	**1.280x1.024, kein AA/AF***	**1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF***	**Wertung**
Asus EN7950GX2	ca. € 470,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 Fps	55,5 Fps	2,58**
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 390,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 400,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 480,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 270,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 260,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,02**
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 180,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	36/8	0,6/2,6 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,15**
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,20**
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 270,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	48/8	0,5/3,9 Sone	35,3 Fps	26,5 Fps	3,21**
Asus EN7900GT TOP	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,24**

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP: Thermal Design Power).



Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ultra S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Acer AL1751bs	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97

19 Zoll



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m2	–	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	–	1,88
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97

MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Duo Extreme

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 190,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DQ6	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 200,-	975X	1.2/1.00	1	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firewire, Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.1B4/2.1	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
MSI P965 Platinum	ca. € 120,-	P965	1.1/1.1	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Abit AB9 Pro	ca. € 140,-	P965	1.4/1.00	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 130,-	P965	F3/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
EVGA Nforce 680i SLI	ca. € 250,-	N680i SLI	04.11.2006/PCB 180	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	0-2,4 Sone	Probleme mit MDT	Bestanden	1,82
Foxconn P9657AA	ca. € 110,-	P965	638F1P23/-	3	x16 (1), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,82
Asus P5B-E	ca. € 130,-	P965	0601/1.02G	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Probleme mit MDT	Bestanden	1,87
MSI P965 Neo-F	ca. € 90,-	P965	1.3/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,02
Asrock ConroeXfire-eSATA2	ca. € 75,-	945P	1.20/2.01	3	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Mangelhaft	Passiv	Best. (DDR2-667)	Bestanden	2,10
Intel DG965WH	ca. € 120,-	G965	1176/-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, GMA X3000	Ungenügend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,13
Asrock 775i65G R2.0	ca. € 40,-	865G	2.5/2.03	3	-	1x 100 MBit/s	2x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,40
Asus P5NSLI	ca. € 100,-	NF 570 SLI IE	0601/2.00G	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Nicht bestanden	Bestanden	2,70

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 210,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firewire, Diag.-LEDs	Befriedigend	Lüfter (0,7 Sone)	Bestanden	Bestanden	1,54
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 140,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N Platinum	ca. € 100,-	Nforce 570 Ult.	1.3/1.1	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,59
DFI LP UT NF590 SLI-M2R/G	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	2006/08/29/A1	3	x16 (2), x8/x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Diag.-LEDs	Sehr gut	Lüfter (0,1 Sone)	Prob. mit Infineon	Bestanden	1,70
Asrock AM2XLI-eSATA2	ca. € 60,-	M1697	1.20/1.03	3	x16 (2), x1 (2)	1x 100 MBit/s	4x SATA, SLI-Brücke	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,79
Asrock AM2NF4G-SATA2	ca. € 60,-	GF 6100/NF 410	1.10/1.03	2	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,90
MSI K9N Neo-F	ca. € 65,-	Nforce 550	1.3/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,16
Foxconn 6100M2MA	ca. € 60,-	GF 6100/NF 410	5C3W1P27/-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,27



Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Opteron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leistung Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 110,-	RD580	0305/1.02G	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 80,-	Nforce4	F11/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	3	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 65,-	Uli 1697	1.10/1.01	3	x16 (2), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

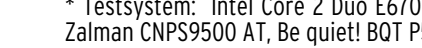
Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR400	2-2-2-5	270 MHz DDR, 3,2 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 160,-	2x 512 MByte, DDR500	2,5-4-4-8	280 MHz DDR, 2,8 Volt	1,5-2-2-5	2,5-3-3-7	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MByte, DDR433	2-3-2-6	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	3-3-3-8	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 230,-	2x 1.024 MByte, DDR400	2-3-3-8	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-6	Nicht möglich	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 330,-	2x 1.024 MByte, DDR550	3-3-3-8	270 MHz DDR, 3 Volt	2-3-3-6	2,5-3-3-7	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 260,-	2x 1.024 MByte, DDR500	3-4-4-8	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-3-3-7	3-3-3-8	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
Infineon HYS64D64320GU-5-B	ca. € 50,-	1x 512 MByte, DDR400	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11
TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 90,-	1x 1.024 MByte, DDR400	3-4-4-8	220 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,18
MDT KIT 2048MB PC3200	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR400	2,5-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,21
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 130,-	2x 512 MByte, DDR400	2,5-3-3-8	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	Nicht möglich	2,23

DDR2-RAM



Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	4-4-4-5	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 290,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	4-4-4-12	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	4-4-4-12	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 360,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3–3–3–5, 1T	4-4-4-12	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 400,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR2-1066	5-5-5-15	540 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 2T	4-4-4-12	1,75
Super Talent T800UX2GC4	ca. € 320,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	4-4-3-8	560 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-3-8, 2T	5-5-5-12, 2T	1,77
Mushkin EM2-6400 996527	ca. € 250,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	5-5-5-12	540 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,86
Kingston KHX6400D2K2/2G	ca. € 330,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	5-5-5-15	500 MHz DDR, 2,3 Volt	5-5-5-15, 2T	5-5-5-15, 2T	1,94
Crucial BL2KIT12864AA804	ca. € 350,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	4-4-4-18	460 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-4-12, 2T	Nicht möglich	2,03
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 230,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05

GEHÄUSE



* Testsystem: Intel Core 2 Duo E6700, Asus P5B Deluxe, Ati Radeon X1900 XT, Zalman CNPS9500 AT, Be quiet! BQT P5



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
NZTX Zero	ca. € 150,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/80/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 135,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/36 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	2,01
Aerocool Extremengine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140, 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	2,06
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 90,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	2,06
Enermax Chakra	ca. € 70,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	2,07

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

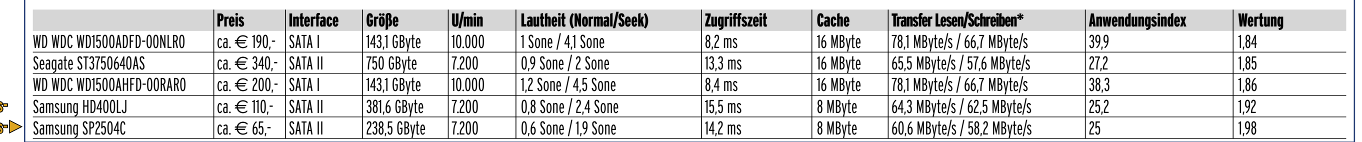
Preis-Leistungs-Tipp

	Anbieter (u. a.)	Preis	Leistung (Herstellerangabe)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
NoiseMagic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 75,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

Preis-Leistungs-Tipp



	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen/Schreiben*	Anwendungsindex	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 190,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	39,9	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 340,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	27,2	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	38,3	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 110,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	25,2	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	25	1,98

DVD–BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler–DVD



	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD–R/–RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD–R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX–760A	ca. € 75,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH–W163A	ca. € 40,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite–On SHM–165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 40,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME



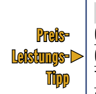
	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 75,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 380,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 220,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 200,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 200,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlungen der Hardware-Redaktion

ASROCK 775DUAL-VSTA



Hersteller: Asrock

Preis: Ca. € 50,-

Website: www.asrock.de

WERTUNG: 2,50

Der AGP-/PCI-E-Hybrid für Core-2-CPUs ist unser Aufrüsttipp für Kompromissbereite. Der AGP-8x-Steckplatz kommt von der Via-PT880-Northbridge und der x16-Slot wird von der VT8237A-Southbridge mit vier statt 16 PCI-E-Bahnen angesteuert. Im Vergleich ist eine Geforce 6800 GT für AGP etwa genauso schnell wie die PCI-E-Variante. Das Board eignet sich für jeweils zwei DDR1- oder DDR-2-Module. Ein Knackpunkt: Es werden maxmal DDR2-667-RAM unterstützt. Die BIOS-Ausstattung ist spartansich, OC-Funktionen gibt es kaum. Wer mit diesen Einschränkungen leben kann, schlägt zu. (fg)

RALLY GT FF PRO „CLUTCH ED."



Hersteller: Thrustmaster

Preis: Ca. € 100,-

Website: www.thrustmaster.com

WERTUNG: 1,69

Mit dem Rally GT Pro in der „Kupplungs"-Edition hat Thrustmaster ein heißes Eisen im Feuer. Schon der erste Eindruck verspricht gute Kontrolle. Es ist klein, dick und griffig. In der Mitte des Lenkrades befinden sich sieben Tasten und ein Steuerkreuz. An der Rückseite des Steuerrads sind je zwei analoge und digitale Schaltwippen positioniert. Zudem gibt es einen Schalthebel für sequenzielle Schaltvorgänge. Pedaleinheit mit Kupplung, Gas und Bremse runden die Ausstattung ab. Einziges Manko: Die Force-Feedback-Kräfte des Lenkrades sind zu grob gerastert. Empfehlung für Sparfüchse. (fg)

SPEED PAD NG



Hersteller: Compad

Preis: Ca. € 20,-

Website: www.com-pad.com

WERTUNG: 1,58

Die neue Version mit dem Kürzel NG (Next Generation) ist die verbesserte Variante des Speed Pad Klassikers. Die wesentlichen Merkmale wie die Form hat Compad nicht geändert, es stehen nach wie vor 300x240 Millimeter Nutzfläche zur Verfügung. Das reicht für Spieler, die eine hohe und mittlere Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die Höhe beträgt erneut 4 Millimeter und der Anstiegswinkel ist abgeflacht. Das garantiert eine sehr gute Ergonomie. Die Oberfläche überzeugt mit sehr geringen Start- und Reibwiderständen. Alle Testmäuse arbeiten auf den Pad präzise. (fg)

KOPFHÖRER/HEADSETS

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 60,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones	ca. € 140,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,63
Plantronics .Audio 350	ca. € 30,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Compad SHS 3001	ca. € 30,-	2,5 Meter	58 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,05

MÄUSE

* Die Fanatec Headshot ist aktuell nur als Set erhältlich und ist dementsprechend als Set bewertet worden.



	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
Raptor-Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Ja	1,83
Revoltec Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Ja	1,84
Fanatec Headshot*	ca. € 100,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	135 Gramm	Ja	Nein	1,88
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03

TASTATUREN



	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	–	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	–	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	–	Ja	2,25

SPIELE–HARDWARE

Lenkräder

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 210,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00

Gamepads

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 35,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

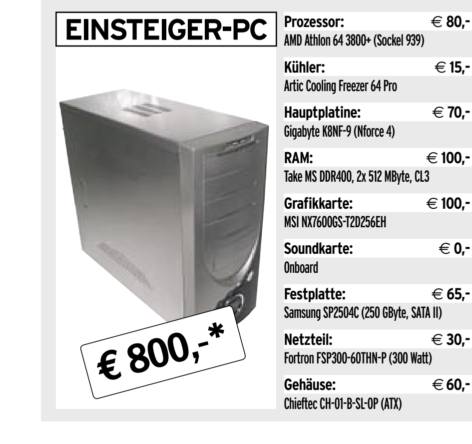
Joysticks

Preis-Leistungs-Tipp

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



€ 800,-*

Prozessor: € 80,-
AMD Athlon 64 3800+ (Sockel 939)

Kühler: € 15,-
Artic Cooling Freezer 64 Pro

Hauptplatine: € 70,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce 4)

RAM: € 100,-
Take MS DDR400, 2x 512 MByte, CL3

Grafikkarte: € 100,-
MSI NX7600GS-T2D256EH

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)

Netzteil: € 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

AUFSTEIGER-PC



€ 1.295,-*

Prozessor: € 195,-
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)

Kühler: € 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro

Hauptplatine: € 125,-
Gigabyte 965P-DS3 (i965X)

RAM: € 170,-
Kingston 2x 512 MByte, DDR2-800, CL4

Grafikkarte: € 230,-
MSI NX7900GTO-T2D512E

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II

Netzteil: € 75,-
Seasonic SS-500HT (500 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

HIGH-END-PC



€ 2.020,-*



Prozessor: € 470,-
Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)

Kühler: € 35,-
Zalman CNPS9500 AT

Hauptplatine: € 195,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)

RAM: € 350,-
Cosair DDR2-1066, 2x 1.024 MByte, CL5

Grafikkarte: € 390,-
Sapphire Hybrid X1950 XTX

Soundkarte: € 90,-
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)

Festplatte: € 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)

Netzteil: € 85,-
Enermax Liberty (500 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, **KEINE PREISERHÖHUNG!** GARANTIERT!

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**





Wir **konfigurieren** jedes **System** individuell nach Ihren **Wünschen**





Sie können jedes UltraForce System erweitern, aufrüsten oder abrüsten.
Stellen Sie sich einfach ein System nach Ihren Wünschen im UltraForce Onlineshop zusammen oder lassen Sie sich telefonisch beraten.







BEI ULTRAFORCE KÖNNEN SIE SICH IHR SYSTEM NACH WUNSCH KONFIGURIEREN.

HIER SEHEN SIE EINE KLEINE AUSWAHL AN AUFRÜSTUNGEN. MEHR UNTER WWW.ULTRAFORCE.DE ODER 0800 - 22 777 99.

SPEICHER

1GB auf 2GB DDR2-800 OCZ	149,-
1GB auf 2GB DDR2-1000 OCZ	199,-
2GB auf 4GB DDR2-800 OCZ	298,-
2GB auf 4GB DDR2-1000 OCZ	398,-



FESTPLATTEN

250GB auf 500GB RAID	99,-
250GB auf 150GB 10.000 U/min.	199,-
250GB auf 300GB RAID 10.000 U/min.	449,-
500GB RAID auf 1000GB RAID	199,-
500GB RAID auf 300GB RAID 10.000 U/min.	399,-



GRAFIK

X1950PRO auf X1950 XTX	249,-
7950GT auf 8800GTS	249,-
8800GTS auf 8800 GTX	199,-
8800GTS auf 2x 8800 GTS SLI	499,-
8800GTX auf 2x 8800GTX SLI	699,-

MAUS & TASTATUR

Logitech G15 Tastatur	79,-
Logitech G5 Maus	59,-
Logitech G7 Maus	79,-
Razer Copperhead Maus	59,-

SOUND

Creative X-Fi Extreme Audio	49,-
Creative X-Fi Extreme Music	89,-
Creative X-Fi Platinum	199,-



MONITORE

17" Gaming TFT, 4ms	199,-
19" Gaming TFT, 4ms	249,-
22" Gaming TFT Widescreen	399,-



* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von (1)54, (2)55, (3)56 Monaten.

INKL. **5** JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de



ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING

TROTZ 19% MEHRWERTSTEUER, **KEINE PREISERHÖHUNG!** GARANTIERT!

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

UltraForce AirFlow -
Systeme mit durchdachter Luft-Kühlung

Inkl. Coolermaster **Hyper TX**






Core2 Duo X-66
ATI Radeon X1950 PRO 256MB

6.000 Punkte 3DMark06®

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40GHz)
- **Grafik** ATI Radeon X1950 PRO 256MB
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 200GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Dual Brenner
- **Mainboard** ABIT AB9 INTEL 965

600W Coolermaster Mystique 631

999,- ab 25,- mtl.*



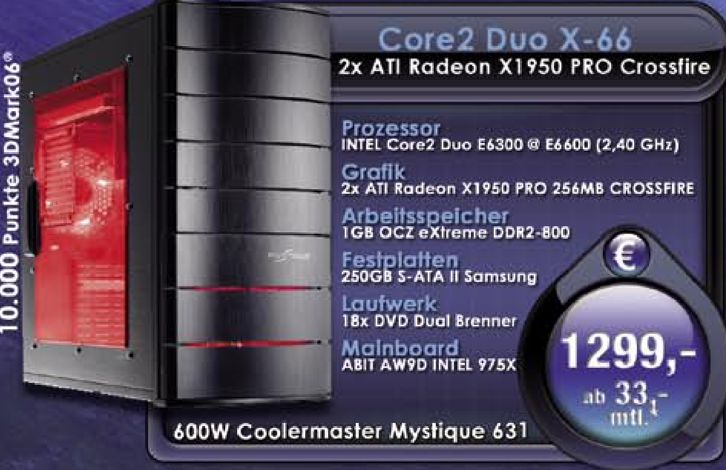
Core2 Duo X-66
nVidia GeForce 7950 GT 256MB

6.000 Punkte 3DMark06®

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
- **Grafik** nVidia GeForce 7950 GT 256MB
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 200GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Dual Brenner
- **Mainboard** ABIT AB9 INTEL 965

600W Coolermaster Mystique 632

1099,- ab 28,- mtl.*




Core2 Duo X-66
2x ATI Radeon X1950 PRO Crossfire

10.000 Punkte 3DMark06®

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
- **Grafik** 2x ATI Radeon X1950 PRO 256MB CROSSFIRE
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 250GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Dual Brenner
- **Mainboard** ABIT AW9D INTEL 975X

600W Coolermaster Mystique 631

1299,- ab 33,- mtl.*



Core2 Duo X-66
nVidia GeForce 8800 GTS 640MB

10.000 Punkte 3DMark06®

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 @ E6600 (2,40 GHz)
- **Grafik** nVidia GeForce 8800 GTS 640MB DirectX 10
- **Arbeitsspeicher** 1GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 250GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Dual Brenner
- **Mainboard** ABIT AB9 INTEL 965

600W Coolermaster Mystique 632

1299,- ab 33,- mtl.*

GRATIS ...unser Geschenk für Sie...
Windows Vista™

Beim Kauf von Windows XP Professional oder Windows XP Media Center Edition erhalten Sie zu allen UltraForce Systemen einen Gutschein für ein kostenloses Upgrade auf Windows Vista



Core2 Duo X-68
nVidia GeForce 8800 GTX 768MB

11.000 Punkte 3DMark06®

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)
- **Grafik** GeForce 8800 GTX 768MB
- **Arbeitsspeicher** 1,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 250GB S-ATA II Festplatte
- **Laufwerk** 18x DVD Dual Brenner
- **Mainboard** ABIT AB9 Intel 965

600W Coolermaster Stacker 831

1799,- ab 45,- mtl.*

Core2 Duo X-68
2x nVidia GeForce 8800 GTS SLI

12.000 Punkte 3DMark06®

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6600 @ X6800 (3,00 GHz)
- **Grafik** 2x GeForce 8800 GTS 640MB SLI Modus
- **Arbeitsspeicher** 2,0 GB OCZ eXtreme DDR2-800
- **Festplatten** 500GB S-ATA II RAID
- **Laufwerk** 18x DVD Dual Brenner
- **Mainboard** ABIT IN9 32x MAX nForce 680i SLI Chip

600W Coolermaster Stacker 831

2499,- ab 63,- mtl.*

BEI ULTRAFORCE KÖNNEN SIE SICH IHR WUNSCH GEHÄUSE SELBST AUSSUCHEN.

HIER SEHEN SIE NUR EINE KLEINE AUSWAHL AN GEHÄUSEN. MEHR UNTER WWW.ULTRAFORCE.DE ODER 0800 - 22 777 99.



THERMALTAKE
Thermaltake Armor
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 9,-



THERMALTAKE
Thermaltake Shark
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 9,-



SILVERSTONE
Silverstone TJ07
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 99,-



LIAN LI
Lian Li PC - G70
in schwarz / silber erhältlich
Aufpreis ab 29,-



NZXT ZERO
NZXT ZERO Tower - Crafted Series
Aufpreis ab 9,-



NZXT LEXA
NZXT LeXa Midi - Tower Aluminium
Aufpreis 99,-



INKL. **5** JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE

24H ONLINESHOPPING

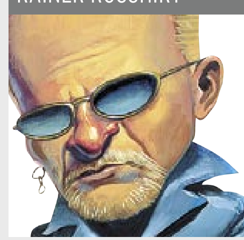
WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,60% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR **ninepoint 9.** www.ninepoint.de

Rossis Rumpelkammer


RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Nachdem wir uns in den vorherigen Ausgaben den Wowifizierten und dem Umgang mit ihnen gewidmet haben, mag es viele interessieren, wie denn ein Wowifizierter lebt.

Hat der Virus richtig zugeschlagen, lebt der Wowifizierte nach herkömmlicher Definition im sozio-/biologischen Sinn eigentlich gar nicht mehr. Notwendige Aufenthalte in der richtigen Welt dienen ihm nur noch zur widerwilligen Nahrungsbeschaffung, die er hinter sich bringt wie ein Igel die Überquerung einer Autobahn. Da für Wowifizierte Nahrung aus dem Inhalt von Dosen und Tüten besteht, sind diese Unterbrechungen zum Glück selten zwingend notwendig. Eher einem Zwang denn einem Bedürfnis folgend und weil der PC ja einen festen Standort benötigt und unter freiem Himmel nur unzureichend funktioniert, verfügt der Wowifizierte auch über etwas, das er gern beschönigend „Wohnung“ nennt. Manchmal genügt ihm jedoch auch ein Refugium innerhalb eines normalen Haushalts, das er energisch gegen die Segnungen der Zivilisation, etwa Staubsauger, Gardinen, durchsichtige Fenster, frische Luft, verteidigt. In seinem Domizil spielt der Monitor eine entscheidende Rolle. Er bildet den spirituellen Mittelpunkt und ist das Medium für sein sinnstiftendes Gemeinschaftserlebnis. Der Standort des Altar-Ersatzes wird stets akribisch geschmückt mit allerlei Tand wie leeren Chipstüten, Tassen, alten Slips, getrockneten Nahrungsimitaten und vertrockneten Zimmerpflanzen. Da dieses Umfeld erschreckend stereotyp bei allen Befallenen zu beobachten ist, wurde hier auch lange Zeit die Brutstätte für den Virus vermutet, was zwar naheliegend, aber natürlich falsch war. Inzwischen wissen wir ja, dass sich der Virus nur durch persönlichen Kontakt verbreiten kann. Jeder Wowifizierte verfügt zudem über einen Kühlschrank, dessen Daseinsberechtigung noch nicht hinreichend geklärt ist, da er nie Nahrungsmittel enthält, sondern höchstens Mutationen davon – und selbst diese nur im Frühstadium der Erkrankung. Später dient der Eiskasten als Aufbewahrungsort für Socken und Getränke. Faszinierend, dass in den Haushalten der Wowifizierten die Toilettenbrille stets hochgeklappt sein muss. Forscher vermuten dahinter ein religiöses Ritual, das umso erstaunlicher ist, seit man herausfand, dass mittlerweile auch viele Frauen vom WoW-Virus befallen sind.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Werbung

Hallo Herr Rosshirt,

ich bin entsetzt! Als ich in der neusten Ausgabe meiner sonst so geliebten PC Games auf Ihre Rubrik stieß, war es wie ein Schlag ins Gesicht! Mit Ihrem „Insiderguide to the Internet“ warben Sie doch allen Ernstes für das Browserspiel **Ogame**! *Sie sind doch nicht etwa korrupt und wurden dafür bezahlt?* **Ogame** *– ein „Spiel“ mit 2.000.000 Spielern – braucht keine „Werbung“. Wissen Sie, wie viel diese Menschen daran verdienen? Allein mit Pop-ups müssen es Tausende, wenn nicht sogar Billiarden von Euros sein. Anstatt diesen gierigen Haien noch mehr Geld in den Rachen zu schmeißen, sollten Sie mal lieber nachdenken, was Sie damit anrichten. Zu kleinen, unbekannten Browserspielen sollten Sie raten! Ich bitte hiermit vehement um Veröffentlichung dieses Leserbriefes, damit die Welt beginnt, aufzuwachen!*

Hochachtungsvoll: Rupert

Grundsätzlich möchte ich hier feststellen, dass ich in dieser Rubrik keine Werbung betreibe, sondern Seiten vorstelle, die mir aufgefallen sind und die ich für erwähnenswert halte. Finanzielle (oder sonstige) Zuwendungen spielen dabei keine Rolle und finden, sehr zu meinem Bedauern, auch nicht statt. Die von Ihnen im Anhang erwähnten Browserspiele haben den entscheidenden Nachteil, dass sie mir gänzlich unbekannt waren, was mir eine Vorstellung derselben doch erheblich erschwert. Natürlich veröffentliche ich an dieser Stelle gern Ihren Leserbrief. Somit haben Sie es ganz allein geschafft, dass die von Ihnen so geschmähte Seite www.ogame.de ein zweites Mal Werbung gemacht wird. Vielleicht werden Sie dafür bezahlt?

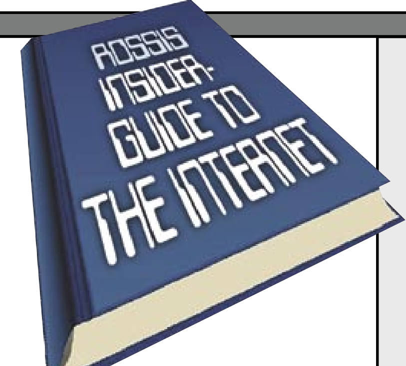
Der Outlaw

Guten Tag!

ich bin ein sehr interessierter Leser Ihres Magazins! Ich finde alles, was ich bisher immer gesehen habe, total toll! Ich habe gehört, dass die Politiker über ein Killerspiel-Gesetz nachdenken! Meine Frage, wenn man gegen dieses Gesetz verstößt, was ist die Folge? Man soll was dagegen machen, damit so was nicht passiert! Denn so ein Gesetz ist der totale Überwachungs-Scheiß! Ich lebe und will entscheiden, was ich machen darf!

Paul

Es gibt Gesetzte, die einleuchten, und es gibt Gesetze, deren Sinn einem sich nicht unbedingt sofort erschließt. Aber etwas haben alle Gesetze gemein: Sie müssen befolgt werden. Wenn man anderer Meinung ist, bleibt einem das unbelassen, da wir in einem freien Land leben. Allerdings gibt es hier eindeutige Spielregeln. Schon im Sozialkundeunterricht wird gelehrt, wie bei abweichender Meinung mit gesetzesgebenden Organen zu verfahren ist. Ein simples Ignorieren von Gesetzen ist da nicht vorgesehen. Dies ist auch dumm, vorpubertär und kontraproduktiv. Ihrer E-Mail glaube ich entnehmen zu können, dass sich dieses Thema für Sie aber sowieso nicht stellt, da nicht Sie entscheiden, was Sie machen dürfen, sondern immer noch Mutti und genau von der wird es auch drei Schläge auf den blanken Po geben, womit wir die Folgen auch gleich abgehandelt haben. Zum Abschluss möchte ich Ihnen noch drei goldene Regeln mit auf den Weg geben, die Ihr weiteres Leben entscheidend verbessern und vielleicht sogar verlängern können. Der inflationäre Gebrauch von Ausrufezeichen wirkt unglaubwürdig und proletenhaft, niemals gegen den Wind pinkeln und immer denken, ehe man schreibt!





www.thestuntman.la/
Geniales Flash-Spielchen für zwischendurch.



www.chocoleum.eu/
Geniale Geschenkidee.



www.tinyapps.org/
Geniale winzige Hilfsprogramme.

Sponsor

Sehr gehrte Damen und Herren,

ich wollte fragen, ob Sie bereit wären, für unseren Clan Sponsor zu werden. Da ich nur ein Mitglied bin und auch helfe, Sponsoren zu suchen, kann ich nicht allzu viel sagen. Aber unser Clan würde sich sehr freuen, Sie bald als Sponsor zu haben.

Mit freundlichen Grüßen: Michael Möller

Sehr geehrter Herr Möller, so rührend Ihre Bemühungen auch sind, fürchte ich dennoch, dass sie kaum Früchte tragen werden. Es muss Ihnen zwar hoch angerechnet werden, dass Sie aktiv geworden sind, aber das tut eine Waschmaschine auch. Für eine erfolgreiche Sponsor-Anfrage hätten ein paar unwichtige Details wie Art des Spiels, Mitgliederzahl, Name oder Homepage des Clans wahre Wunder wirken können. Aber so bleibt mir leider nichts weiter übrig, als Ihnen die letzten beiden der drei Ratschläge, die ich etwas weiter oben Paul gegeben habe, ans Herz zu legen.

Schatten

hallo ich habe mal eine frage ich habe mir heute need for speed carpon gekauft und in dem soiel sehen die schatten so komisch aus und könnt ihr mir da weiter helfen.

Katschorrek

Nach Ihrer E-Mail muss ich leider davon ausgehen, dass Sie ganz offensichtlich dringendere Probleme haben als den Schattenwurf in einem Spiel. Ich kann nur hoffen, dass Sie nicht so sprechen wie Sie schreiben. Allerdings vermute ich, dass meine diesbezügliche Hoffnung leider vergeblich sein wird. Im Normalfall würde ich Sie ja bitten, den Terminus „komisch“ exakter zu umschreiben, verzichte jedoch darauf, da mir zu sehr vor der Antwort graust.

Lob

Hallo, liebes PC-Games-Team!

Wollt euch an dieser Stelle mal gründlich loben, da ich eure Zeitschrift total super finde. Leider kann ich das von der XXX nicht behaupten, da ich die Typen etwas komisch finde.

Vincent aus Moringen

PS: Freu mich total auf **Gothic 3** (werde ich mir bald kaufen)

PS2: Hab euren Sneak Peekler Michael Käse in Göttingen getroffen.

Vielen Dank für Ihr Lob, wir werden unser Möglichstes tun, es auch weiterhin zu verdienen. Ob die Kollegen von der XXX wirklich komisch sind, kann ich leider nicht beurteilen, da ich bisher keinen persönlichen Kontakt zu ihnen hatte.
PS: Ah ja....
PPS: Der Arme.

Sammelbildchen

Hallo Rossi,

habe gerade in den Nachrichten gesehen und auch gehört, dass der Staat demnächst auf Zigarettenschachteln Bilder von schwer kranken Leuten abbilden will. Darunter waren Bilder von Menschen auf dem Obduktionstisch, von irgendwelchen Geschwüren etc. Wenn so etwas auf den Zigarettenschachteln abgedruckt werden kann, dann steht doch den nächsten Ego-Shootern o. Ä. nichts mehr im Wege, oder?

Gruß Knut

Ach Kurt, wie naiv bist du denn eigentlich? Deine E-Mail enthält gleich zwei Mal etwas, was man hier in Bayern mit „so a Schmarrn“ umschreiben würde. Wenn du jetzt keinen Unterschied zwischen der drastischen Abbildung von Krankheiten und den Darstellungen in Computerspielen machst, sollte man vielleicht dein Gesicht als Warnung

Homepage des Monats

www.gothic3-welt.de
Malte Harms betreibt eine Homepage rund um **Gothic 3**.



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den Link per E-Mail.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(A) Alpha-Buffie, das



Dieser Begriff aus der Verhaltensforschung bezeichnet das Leittier des Buffie-Rudels – im Volksmund auch „Der Heinrich“ genannt. Der geübte Beobachter erkennt den Heinrich unschwer an seinem stolzen, aufrechten Gang und seiner majestätischen Körpergröße. Sein Fell zeigt deutliche Spuren vieler, siegreich beendeter Kämpfe. Mit männlich-dominanter Stimme erteilt er seine Befehle, die vom übrigen Rudel, welches merkwürdigerweise nur aus Böcken zu bestehen scheint, unverzüglich ausgeführt werden. Da das Alpha-Buffie als einziges Mitglied oft für unbestimmte Zeit den Bau verlässt, vermuten Forscher, dass dieses Verhalten eventuell etwas mit der bisher ungeklärten Frage nach dem Nachwuchs zu tun haben könnte.

PC-Games-Leser des Monats

Zum SMS-Gewinnspiel kommen auch viele Postkarten bei unserer Redaktionsassistentin Nicole an (Foto). Allein die 62 vom Pechvogel des Monats: Heinz Griesch.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.

auf die Schachteln von FSK-18-Spielen drucken. Dazu kommt, dass man einem eingefleischten Raucher sogar das Bild seines eigenen Kehlkopfkrebses auf die Packung Glimmstängel pappen könnte, ohne ihn ernsthaft zu verunsichern, da der Raucher an sich inzwischen mehr als nur abgehärtet dagegen ist.

Der Tuner

Hallo Herr Ross,

wie geht's? Ich hab da mal 'ne Frage ... Wie kann ich aus meinem Computer mehr rausholen?

Manuel Ebner

Fangen wir doch mit einer einfachen, ganz leichten Übung für Anfänger an. Sie sollten damit beginnen, Staub aus Ihrem PC zu holen. Schon Debütanten schaffen da bei einem etwas älteren Modell bis zu zwei, drei Gramm. Aber das wird Ihnen wahrscheinlich auf Dauer nicht genug sein, oder? Kommen wir darum zu den Profi-Tipps! Ohne Werkzeug und nennenswerte Gewalteinwirkung wird die Anzahl der Einzelteile sich deutlich im einstelligen Bereich bewegen. Jedoch schon der Einsatz eines einfachen Schraubendrehers versetzt Sie in die Lage, mühelos bis zu 22 Teile aus einem Standard-PC holen zu können – Erfolge hervorgerufen durch sinnlose Gewalteinwirkung noch gar nicht mitgerechnet!

Bildlich

Guten Abend Herr Rosshirt,

das Foto eines Ihrer Kollegen (Robert Horn) auf S.14 der aktuellen Ausgabe 01/07. Im Zuge der momentanen Diskussion über „Killerspiele" ist ein Foto, wo sich ein „verzweifelter" Herr Horn eine Waffe an den Kopf hält, abgebildet. Ob nun symbolisch oder nicht, finde ich dieses Foto einerseits unglaublich traurig und andererseits auch ziemlich unangebracht. Ich weiß nicht, ob Herr Horn dies selbst ausgewählt hat oder ihm nur dieses Foto gelang, aber man hätte es auch wirklich gut anders darstellen können. Fantasie kann ich bei Ihnen doch eigentlich voraussetzen, da Sie ja auch meist über Spiele, die mehr oder weniger durch Fantasie entstanden sind, berichten. Außerdem ist so ein Foto nur „Wasser auf die Mühlen". Ich möchte hiermit keine politische Diskussion lostreten, da Ihre Rumpelkammer ein Ort des Spaßes für mich bleiben soll und wird. Trotzdem möchte ich Sie darauf hinweisen, dass dieses Foto nicht passend war und es auch ein Foto von einem lachenden Käfer und weinenden R. Horn getan hätte.

Mit besten Grüßen: Jan Giebelstein

Irgendwie haben Sie natürlich vollkommen Recht. Aber irgendwie sieht es auch so aus, als ob man immer genug finden wird, das man zum geeigneten Zeitpunkt falsch interpretieren kann. Besagter Kollege posierte für dieses Foto nicht aufgrund stundenlanger Überlegungen. Diese Geste ist lediglich ein Produkt kindlicher Unbekümmertheit und hat eine Aussagekraft bezüglich politischer Themen, die nahezu der eines Achselfurzes gleicht – gar keine. Natürlich ist es lobenswert, wenn man sich stets politisch korrekt verhalten möchte. Aber dies ist unter Umständen nicht immer möglich und vielleicht auch nicht immer nötig. Ich bitte Sie (und auch andere) doch inständig darum, nicht alles gnadenlos zu durchleuchten, zu analysieren und im globalen Zusammenhang zu sehen. Lassen Sie uns doch harmlose Gesten noch als das sehen, was sie wirklich sind – nämlich harmlose Gesten.

Sprachfehler

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

mir ist aufgefallen, dass Sie zwar **WoW**, *aber* **Guild Wars** *gar nicht nennen. Aber* **Guild Wars***-Spieler haben auch eine unverständliche Sprache. Wäre es möglich, dass Sie behilflich sind, dass normale Menschen Spieler von* **GW** *verstehen?*

Mit freundlichen Grüßen: Isabell Kionke

Würde ich im Prinzip gern, nur leider verstehe ich selbst bei den **GW**'lern über weite Strecken hinweg nur Bahnhof. Wenn sich einer der Infizierten bereit erklärt mir zu helfen, werde ich Ihren Vorschlag überdenken. Natürlich immer vorausgesetzt, dass meine diesbezüglichen Ergüsse irgendjemanden interessieren – von Ihnen einmal abgesehen.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



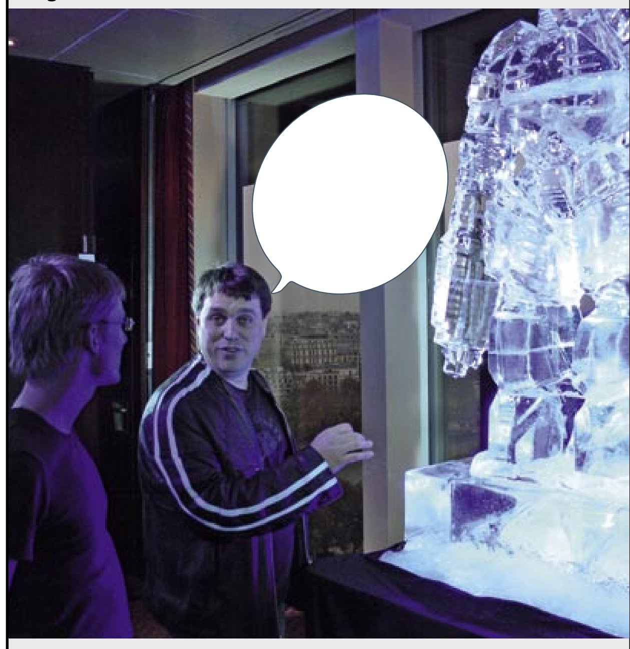
KAI ROSENKRANZ von Piranha Bytes und PC-Games-Redakteur Oliver Haake anlässlich einer **Gothic 3**-Signierstunde.

PC-Games-Leserin Stefanie Klotz aus Frankfurt hatte den coolsten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket.

Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer" aus. Wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Teilnahme auch unter www.pcgames.de möglich.

Teilnahmeschluss: 28. Januar 2007. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



CHRIS TAYLOR bei einer Präsentation von **Supreme Commander**.



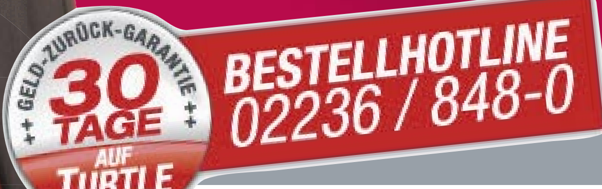
Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 02

ab 27. Dezember 2006



www.GREY-COMPUTER.de



Wir wollen Ihre Frau

davor warnen, dass bald noch etwas schärferes im Haushalt einzieht!



8800GTX SLI

Core 2 Duo Xtreme 6800 2.9GHz
4096 MB DDR2-800 G.Skill
NVIDIA 680SLI Enthusiast Board
800 GB Samsung SATA HDs
2x 768 MB GeForce XFX 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
850W Super Silent Netzteil
Thermaltake Kandalf Tower

Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

3599.95

8800GTX

Core 2 Duo E6700 2.67GHz
4096 MB DDR2-800 G.Skill
NVIDIA 680SLI Enthusiast Board
500 GB Samsung SATA HDs
768 MB GeForce EVGA 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
700W be quiet Straightpower
Thermaltake Kandalf Tower

Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2399.95



8800GTX

Core 2 Duo E6700 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 G.Skill
ASUS P5N SLI Mainboard
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce EVGA 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
500W Silverstone Netzteil
Coolermaster Stacker 830

Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1999.95



8800GTX

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
2048 MB DDR2-667 Kingston
ASUS oder MSI Board
400 GB Samsung SATA HDs
768 MB GeForce XFX 8800GTX
18x DVD Brenner Samsung
600W be quiet Straightpower
Thermaltake Armor jr.

Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1569.95



8800GTS

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
1024 MB DDR2-533 Aenon
ASUS oder MSI Board
400 GB Samsung SATA HD
640 MB GeForce EVGA 8800GTS
18x DVD Brenner Samsung
500W be quiet Straightpower
Thermaltake Armor jr.

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1299.99



7950GX2 Aktion!

Core 2 Duo 6300 1.870GHz 2MB L2
1024 MB DDR2-667
ASUS o. MSI Mainboard
160 GB Samsung SATA HD
1024 MB EVGA GeForce 7950GX2
18x DVD +/- R(W) Samsung
500W Silverstone Silent Netzteil
Thermaltake Soprano

wahlweise schwarz oder silber

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

nur solange Vorrat reicht!

999.99

Silverstone Sugo

Core 2 Duo E6300 1.87GHz
1024 MB DDR2-533 Aenon
ASUS oder MSI Board
250 GB Samsung SATA HDs
256 MB XFX GeForce 7900GT
18x DVD Brenner Samsung
300W Fortron Low Noise
eleg. Silverstone Case

wahlweise in schwarz oder silber

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

799.99



Mystique

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
1024 MB DDR2-667 Aenon
ASUS oder MSI Board
250 GB Samsung SATA HDs
512 MB XFX 7950GT Silent
18x DVD Brenner Samsung
300W Fortron Low Noise
Coolermaster Mystique

wahlweise in schwarz oder silber

60 Monate Garantie
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

17" Notebook

MSI L710 17" Turion64 1.6/512/60/XPH

AMD Mobiler Turion64 mit 1.6 GHz
VSM - 128MB
512MB DDR Speicher
60GB Festplatte 5.400U
DVD+/-RW DL Brenner
WLAN 54 Mbit
Integrierter Nummernblock
5/1 Cardreader
inkl. Windows XP Home

MEGABOOK MSI

24 Monate Herstellergarantie, weitere Notebooks im Shop

699.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

Sommer-Öffnungszeiten Werksverkauf
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen!

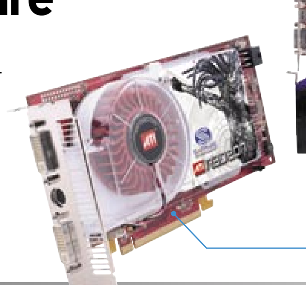


Die Preise stellen Sapphire, Hama und MSI zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.

Grafik-Power von Sapphire

Sapphire verlost vier Exemplare der schnellen Ati X1900 XTX in PCI-Express-Bauweise. Zwei der Teile gibt es in der wassergekühlten Toxic-Variante, bei der auch ein Wärmetauscher zur Karte gehört. Zwei PURE-Innovation-Mainboards für den Sockel 939 runden das Angebot ab.





je 2x

TOXIC X1900 XTX
Radeon X1900 XTX
PURE Innovation
PI-A9RX480

GESAMTWERT: 1.800 EURO

MSI: Leise Spieleleistung

MSI verlost ebenfalls drei wassergekühlte Grafikkarten, die noch schnellere Ati Radeon 1950 XTX. Die RX1950XTX-VT2D512E-HD in der Watercooled Edition bietet 512 MByte Grafikkartenspeicher. Im kompakten Wärmetauscher ist bereits die Wasserpumpe des geschlossenen Kreislaufes enthalten.



3x

RX1950XTX-VT2D512E-HD
Watercooled Edition



GESAMTWERT: 1.800 EURO

Multimedia von Hama

Damit beim Spielen oder an der Heimkino-Anlage auch der richtige Sound zur Verfügung steht, spendiert Hama sieben 2.1-Systeme Sonic Digital 1.000. Praktisch für die LAN-Party: Die Woodland-Midi-Tower-Tasche macht den PC-Transport leicht. Zusätzlich gibt es zehn SL560-Keyboards im Slimline-Format.





je 10x

Midi-Tower-LAN-Tasche, Woodland
Slimline Keyboard SL560

7x

2.1-Subwoofer-System
Sonic Digital 1.000



GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Welche Komponente ist im Set der wassergekühlten Grafikkarten enthalten?

a) **Gummiente** b) **Mineralwasser** c) **Dichtungsring** d) **Wasserpumpe**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 47 x“ an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihrer Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 07. Februar 2007.

Vollversion: Axis & Allies

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1.800 MHz
- 512 MByte RAM
- 128 MByte VGA
- 1.200 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows 9x/2000/XP

Vollversion: Skispringen Winter 2006

Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 2.000 MHz
- 512 MByte RAM
- 128 MByte VGA
- 500 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000

Add-on: Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit





Hardware-Voraussetzungen:
- CPU mit 1.200 MHz
- 128 MByte RAM
- 64 MByte VGA
- 1.200 MByte freier Festplattenspeicher
- Windows XP/2000

Vollversionen (DVD-Seite 1)
Axis & Allies
Skispringen Winter 2006

Add-on (DVD-Seite 2)
Neverwinter Nights:
Der Schatten von Undernzit

Demos (DVD-Seite 1)
Flatout 2
Fußball Manager 07
Ski Alpin Racing 2007
Switchfire
War Front: Multiplayer-Demo

Videos (DVD-Seite 2)
C&C 3 Tiberium Wars:
Einzelspielermodus
C&C 3 Tiberium Wars: Interview
C&C 3 Tiberium Wars:
Mehrspielermodus
Highlights 2007
Rainbow Six: Vegas
Silent Hunter 4:
Wolves of the Pacific
Sneak Peek:
Supreme Commander
S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl
The Elder Scrolls 4: Oblivion -
Knights of the Nine
Titan Quest: Immortal Throne
World of Warcraft: The Burning
Crusade - Neue Gebiete
World of Warcraft: The Burning
Crusade - PvP

Maps & Mods (DVD-Seite 2)
Company of Heroes
-Enhanced Combat
- Panzermod
- Skinmod Camomod
Doom 3
- Dark Revelation
- Hellgate
- Monkeys of Doom
Far Cry (dt.)
- Mischief in Paradise
- Mischief in Paradise deutscher Textpatch
Half-Life 2
- Cooperation
- Rock 24
- Synergy
Neverwinter Nights 2
- The Adventures of Faction Pig
- The Flight from Death
Quake 4 (dt.)
- Hell's Gate
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Quelldorf
Warhammer: Mark of Chaos
- Map Editor

Tools (DVD-Seite 1)
Smartserver
u. v. m.

Tools (DVD-Seite 2)
Jahresarchiv 2006

Bugfixes (DVD-Seite 2)
Gothic 3 v1.09 (d)
Need for Speed Carbon v1.3 (d)
Splinter Cell:
Double Agent v1.01
u. v. m.

TOP-VIDEOS — **COMMAND & CONQUER 3** Brandneue Spielszenen, Entwickler-Interview!

SNEAK PEEK — **SUPREME COMMANDER** Fünf PC-Games-Leser haben intensiv getestet.


VORSCHAU-VIDEO — **S.T.A.L.K.E.R.** Neue Spielszenen aus dem heiß erwarteten Ego-Shooter.

PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games 02/07

Vollversion: Axis & Allies



PC Games — Wissen, was gespielt wird
02/07 | € 4,99 | JANUAR

DVD

2x VOLLVERSION

AXIS & ALLIES — Historische Echtzeit-Strategie mit hohem Wiederspiel-Wert

SKISPRINGEN WINTER 2006 — Ziehen Sie sich warm an: Fliegen wie die Stars!

DER SCHATTEN VON UNDERNZIT — Das Add-on zum Hit Neverwinter Nights

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

10 Seiten Vorschau + 30 Minuten Video

Exklusiv: Solo-Kampagne gespielt! Alle Infos zu den Aliens ab Seite 44

ab Seite 22 **REPORT: KILLERSPIELE**

Vorschau ab Seite 58 **TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE**

ab Seite 60 **S.T.A.L.K.E.R.** 6 Seiten + Video

ab Seite 136 **WARHAMMER MARK OF CHAOS** 6 Seiten Tipps + Gewinnspiel

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4 191278 204996 02

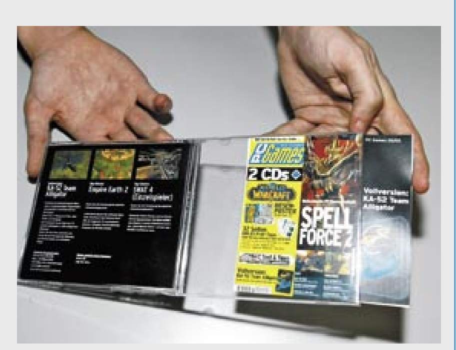
16

Schritt für Schritt

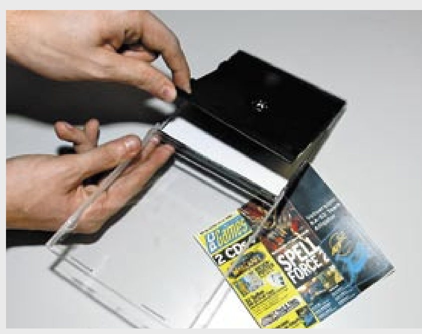
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **02/07**

☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2

Ein Umtausch ist nur gegen den Originalcoupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



PC Games 02/07

Vollversion: Axis & Allies

PC Games – Wissen, was gespielt wird
02/07 | € 4,99 | JANUAR
2 CDs
VOLLVERSION AXIS & ALLIES
Historische Echtzeit-Strategie mit hohem Wiederspiel-Wert
COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS
10 Seiten Vorschau
Exklusiv: Solo-Kampagne gespielt! Alle Infos zu den Aliens ab Seite 44
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD
REPORT: Das war 2006 • Die 10 besten Spiele für 2007 • Sneak Peek: Supreme Commander
TEST: Rainbow Six: Vegas • Oblivion: Knights of the Nine • Star Trek: Legacy • Sam & Max: Situation: Comedy • Top Spin 2 u.v.m.
HARDWARE: Test GeforceB • Marktübersicht AM2-und-Core2-Duo-Mainboards
ab Seite 22 REPORT: KILLERSPIELE
Vorschau ab Seite 58 TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE
ab Seite 60 S.T.A.L.K.E.R. 6 Seiten Vorschau
ab Seite 136 WARHAMMER MARK OF CHAOS 6 Seiten Tipps + Gewinnspiel

Im nächsten Heft

TEST

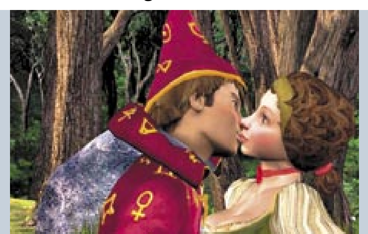
Supreme Commander



Im großen Test zum Strategiespektakel von THQ stürzen wir uns in Massenschlachten und lassen riesige Armeen gegeneinander antreten. Ob's taugt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

TEST

Bewahrt **Simon the Sorcerer 4** die Magie seiner Vorgänger? Außerdem: **War Front**, **WoW: The Burning Crusade** und viele mehr!



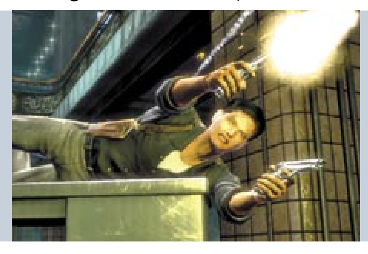
TIPPS

Keine Panik: Wir helfen Strategie-Azubis bei **Supreme Commander** und **War Front** mit wertvollen Tipps aus der Klemme.



VORSCHAU

Woohoo – **Stranglehold** ist nur einer der kommenden Top-Hits, die wir nächsten Monat genauer unter die Lupe nehmen



SNEAK PEEK

Konkurrenz für **Need for Speed**: Ataris **Test Drive Unlimited** fährt mit Vollgas auf unseren Leser-Prüfstand.



Die PC Games 03/07 erscheint am 31. Januar!
Vorab-Infos ab 27. Januar auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Windows Vista im Praxistest auf 13 Seiten plus Videos: Was bringt das neue Betriebssystem für Spieler?
- Die besten Aufrüstkomponenten in der Praxis
- 20 Gehäuselüfter im Test
- Auf DVD: **Neverwinter Nights**-Add-on, hilfreiche Tools als Vollversion (u. a. für optimales Windows-Tuning)

PLAYZONE – Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Die 100. PLAYZONE-Ausgabe mit Vierfach-Jubiläums-Titelblättern: Großer Rückblick
- Die Playstation 3 auf 30 Seiten: Die Konsole, die Spiele
- Im Test: **Guitar Hero 2** (Playstation 2), **Pro Evolution Soccer 6** (PSP)
- Vorschau: **Tomb Raider Anniversary**

SFT – Spiele - Filme - Technik



- Blu-Ray gegen HD-DVD: Welcher Standard löst die herkömmliche DVD demnächst ab?
- Nikon D40: Die neue Einsteiger-Kamera im Test!
- Zwei Top-Spielfilme auf DVD: **Breaking Dawn** (Mystery Thriller) und **Break Up** (Thriller)



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Stellvertr. Chefredakteur Dirk Gooding
Redaktion Stefan Weiß (Ltg.), Christian Burtchen, Oliver Haake, Robert Horn, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Sebastian Thöing, Sebastian Weber, Thomas Weiß
Redaktionsassistenz Nicole Knelleken
Trainees Felix Helm, Paul Schneider, Daniel Späth
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat
Community Manager Andreas Bertits, Marc Brehme
Layout Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Carola Giese, Jesse Grose, Anja Grosler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258 ; judith.gratias@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Brigitta Asmus : Tel.: +49 911 2872-253 ; brigitta.asmus@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251 ; ronny.muenstermann@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,17 Mio. Leser

Auf den Seiten 2 bis 7 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt Simon the Sorcerer 4. Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT



Januar 1997

Test des Monats: Diablo

Wer sich „echter" Rollenspieler nannte, rümpfte bei Blizzards neuestem Meisterwerk bestenfalls die Nase. Dem üblichen Konzept eines Rollenspiels setzte **Diablo** nämlich Action ohne Ende entgegen.

Die grundsätzlich motivierenden Züge des Genres – Charakterentwicklung und immer neue, bessere Gegenstände („Items") – verband Blizzard mit einer kompromisslosen Ausrichtung auf flüssiges, schnelles Gameplay und einem eingängigen Interface. Dennoch war das diabolische Rollenspiel-Fast-Food keineswegs



eintönig, der Spieler spürte den gewaltigen Unterschied zwischen Jäger, Zauberer und Krieger. Blizzard inspirierte eine Vielzahl an Klonen – doch selbst **Titan Quest** und **Sacred** reichten dem Nachfolger **Diablo 2** nur mühsam das Wasser. Ebenfalls ein gewaltiger Pluspunkt: Blizzards Online-Service Battle.net, durch den aber nicht nur Stefan Weiß' Telefonrechnung ungeahnte Höhen erklomm.



Post von Viren-Programmierern

In den vergangenen Ausgaben hatte sich ein Viren-Programmierer auf den Leserbriefseiten über sein Hobby ausgelassen – und Rainer Rosshirt bat folglich zur Diskussion. Die gerufenen Geister eilten sogleich herbei. Ein eher harmloser Brief beschrieb die Möglichkeiten, mit einfachen DOS-Befehlsketten in Stapelverarbeitungsdateien Schindluder zu treiben. Eine zweite Epistel vom Coder „TSI909" dagegen fiel deutlich weniger glimpflich aus.

Der Programmierer beschrieb detailliert, wie man in der Gemeinde Programme weitergäbe und darüber kommuniziere. Natürlich geschähe alles aus reiner Neugier und purem Interesse an der Software, und nur wenige schwarze Schafe setzten tatsächlich Unheil in die Welt. Rossi urteilte kopfschüttelnd: „Dein Brief riecht übel nach ‚schönreden'."

Dunkle Schatten 2: Im Netzwerk gefangen

Würde es heute kaum verwundern, wenn Computerspiele auch noch die Schuld an Wahlerfolgen neonazistischer Parteien in die Schuhe geschoben bekämen, war die Politik vor zehn Jahren anscheinend ein paar Schritte weiter. Das im Auftrag des Bundesinnenministeriums entwickelte Adventure **Dunkle Schatten** ging in die zweite Runde.

Wie der Untertitel des Abenteuers andeutet, ist das Thema des Sequels der Missbrauch des Internets durch rechtsradikale Gruppierungen. Erneut muss der Hauptdarsteller Karsten neben einigen privaten Problemen auch mit den Schwierigkeiten zurechtkommen, die manche Menschen mit fehlendem Haupthaar und -hirn verursachen. PC Games meint: Medienaufklärung statt -schelte – ein Projekt, das wieder neu aufgelegt werden sollte!

Was wurde eigentlich aus 7th Level?

Erinnern Sie sich noch an Tamagotchis, diese kleinen digitalen Biester, die ihrem Besitzer ständig mit Wünschen nach Nahrungsaufnahme und Spielerei nervten? Um die Hosentaschen-Lemminge nicht nur auf Schulhöfen und in U-Bahnen aufleben zu lassen, programmierte 7th Level zusammen mit Bandai eine PC-Umsetzung – die glücklicherweise nie virulent wie einst die Originale um sich griff.

Mit den digitalen Plagegeistern war das Potenzial der Entwickler aber noch nicht erschöpft. Die Texaner wollten sich 1997 vom großen Echtzeit-Strategie-Kuchen auch ein Stück abschneiden und werkelten deswegen eifrig an **Dominion**. Doch das technisch ambitionierte Projekt mit vier verschiedenen Rassen wurde im eigenen Hause nicht fertiggestellt.

Nachdem sich 7th Level zuvor mit **Ace Ventura** und drei Spielen zu **Monty Python** recht prächtig entwickelt hatte und mit **Dominion** und dem Rollenspiel **Return to Krondor** zwei heiße Eisen im Feuer lagen, überraschte der weitere Werdegang des Unternehmens: Noch 1997 zog sich 7th Level gänzlich aus der Spielebranche zurück!

Ion Storm, ein von ehemaligen 7th-Level-Mitarbeitern gegründetes Entwicklerstudio, übernahm die Fertigstellung des letztlich mäßig erfolgreichen **Dominion**, für **Return to Krondor** fühlte sich Sierra zuständig. Von 7th Level gefertigte Engines und Animationsprogramme wurden ebenfalls verscherbelt, sodass nach der Fusion mit Pulse Entertainment zur neuen Firma P7 Solutions nichts mehr vom 1993 gegründeten Entwickler verblieb. Die angekündigten Multimedia-Gesamtlösungen des Unternehmens nahm kaum jemand wahr.

Hardware-Trends

Auf fünf Seiten ging die Hardware-Redaktion der Frage nach, welche Soundkarten die Nachbarschaft am besten über die eigenen Spielvorlieben in Kenntnis setzen. Noch war von komfortabler Unterstützung durch Direct Sound 3D keine Rede, daher begnügten sich Spieler mit dem Anschluss von maximal vier Lautsprechern. Ein bedeutendes Kriterium dabei: die Kompatibilität zu diversen Standards und die Ausgabe und Synthese von MIDI-Samples.

Die Top-5-Tests

1.DIABLO | Blizzard
Nonstop-Action: Die Item-Hatz-Revolution hatte Freunde und Hasser.

2. SIEDLER 2 | Blue Byte
Mission-CD: Editor und Winter-Szenarien verlängerten den Wuselspaß.

3. SEGA RALLY | Sega
Arcade-lastiger Temporausch, der bei Grafik und Fahrgefühl glänzte.

4. HAVE A N.I.C.E ... DAY: | Magic Bytes
Autos, Waffen, Temporausch und Tuning – mehr als nur „nett"!

5. DSA 3 | Attic
Bei Atmosphäre und Story trumpften die „Schatten über Riva" auf.

Alarmstufe Rot?

Beim Test von **Command & Conquer: Alarmstufe Rot** hatte PC Games großes Vertrauen in Westwood gesetzt. Die Entwickler versprachen, eine Reihe aufgelisteter Bugs bis zum Release noch zu tilgen – und hielten ihr Wort.

Folglich bekräftigten die PC-Games-Tester in ihrer Nachbesprechung den Award des Vormonats: Auch bei Balancing und Schwierigkeitsgrad ist nun alles im grünen Bereich. Für reichlich Diskussionsstoff sorgten dagegen die Änderungen bei der deutschen Version: Maschinelle Cyborgs ersetzten menschliche Soldaten, Teile des Vorspanns, etwa das „Wegbeamen" von Adolf Hitler, fehlten.


RAZER
barracuda
INTEGRATED AUDIO SYSTEM



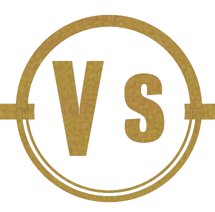
ZWEI TEAMS. ZWEI ÜBERZEUGUNGEN. AUF WELCHER SEITE STEHST DU?

ICH BIN DIE SEELE DES SPIELS

GETRAGEN VON DEN TEAM MITGLIEDERN:

KAKÁ
BALLACK
BECKHAM
RIQUELME
LAMPARD
VIEIRA
XAVI
KIESLING









GETRAGEN VON DEN TEAM MITGLIEDERN:

MESSI
ROBBEN
PODOLSKI
CISSÉ
FRED
DEFOE
VILLA
SCHWEINSTEIGER



